



## ОБ ИГРЕ

Команда приключенцев отправляется на поиски несметных сокровищ, которые охраняет дракон... Знакомое начало? А то! Не раз хаживали, сокровища отбирали, драконов побеждали. А если вы и есть тот самый дракон? Да не какой-нибудь, а самый настоящий многоголовый Змей Горыныч (а для друзей — просто Гоша), и герои эти у вас уже в печёнках сидят? Да ещё, как назло, недавно вы спасли и приютили приблудную принцессу (хотя какие ещё принцессы — Царевну!), сбежавшую из дворца... Теперь уж точно проблем не оберётся.

Карточная игра «Горыныч» предлагает каждому сыграть роль одной из голов Гоши. Вам предстоит отбиваться от искателей приключений, сражаться с суровыми погодными условиями, а в перерывах между этим — строить глазки капризной Царевне. Ох и нелегко живётся на Руси дракону — добру молодцу!

### Цель игры

Вы играете за голову дракоши, и на вас постоянно обрушиваются разные напасти. Главная задача — как можно лучше справляться с потоком рыцарей и другими неприятными событиями и набирать за это золото. За каждую победу вы получаете золото, плюс золотом же вас награждает Царевна при определённых условиях. В конце игры достаточно посчитать, у какой из голов монет больше. Всё просто, правда?

## СОСТАВ

- 9 карт персонажей (ролей Гоши).

- 3 двусторонних карты Царевен.

- 60 карт из колоды «Страсти»:
  - 30 карт драконьего огня;

- 15 карт волшебства;

- 8 карт защиты;

- 7 карт подарков.

- 24 карты из колоды «Напасти»:
  - 18 карт приключенцев;

- 6 карт нежданчиков.

- 6 жетонов здоровья Гоши.

- 12 монет достоинством 1.

- 12 монет достоинством 2.

- Правила игры, которые вы читаете прямо сейчас.



## ХОД ИГРЫ

1. В начале игры игрокам взакрытую раздаются карты: по одной карте Гоши и по пять карт из колоды «Страсти».
2. Для текущей партии выбирается одна из двусторонних карт Царевен, остальные можно убрать в коробку.
3. Колода карт «Напасти» перемешивается и кладётся в центр стола — так, чтобы всем было удобно.
4. Первый игрок вскрывает верхнюю карту колоды «Напасти».
5. Каждый игрок взакрытую кладёт перед собой по одной карте «Страсти» с руки.
6. Все игроки переворачивают выложенные ранее карты «Страсти» (п. 5) — и начинается подсчёт. Если сила всех вскрытых карт больше выпавшей напасти, Гоша побеждает и получает соответствующие победные очки.
7. Затем активный игрок может (по желанию) использовать способность своего персонажа. После него по часовой стрелке это могут сделать и остальные игроки. Все получают соответствующие победные очки, и ход переходит к следующему игроку. Подробнее об этом — в разделе «Порядок хода».

## ВИДЫ КАРТ

### Карты ролей Гоши

В комплект игры входят девять карт ролей, каждая из которых является одной из голов Гоши. У каждой головы есть особая способность, которая может применяться в тот или иной момент игры согласно тексту на карте. Все способности срабатывают только один раз за ход. Для применения способности нужно оплатить её стоимость: сбросить с руки одну или две карты с суммарной силой, равной или выше стоимости использования способности.



**Правый** — это самая правая голова Гоши. Правый может изменить силу своей сыгранной карты страсти на 1 в любую сторону. Способность не работает только на подарок. Правый иногда может решить судьбу схватки с приключенцем или борьбы с нежданчиком, а также имеет неплохой шанс заполнить монетки, уменьшив силу своей карты. Стоимость использования: 6. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Левый** — самая левая голова Гоши. Если Левый в игре, именно он начинает партию и ходит первым. Он может превратить карту другого игрока в подарок, взяв себе за это 1 монету. Стоимость использования: 10. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Вредина** уменьшает до 0 силу карты страсти, сыгранной любой из голов Гоши. Это позволяет повлиять на то, кто потеряет монетки при поражении в борьбе с напастью. Стоимость использования: 8. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Хитрюга** меняет местами две карты страстей, сыгранные любыми головами Гоши. Кто-то сыграл карту с наименьшей силой и должен получить 3 монетки? Р-р-раз, и Хитрюга меняется с ним выложенными картами! И теперь сокровища достанутся Хитрюге. Стоимость использования: 9. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Волшебник** незаменим в противостоянии с нежданчиками, ведь он может превратить сыгранную любым игроком карту страсти в волшебную той же силы. Подарки противников он превращает в волшебные карты с силой 0 — не переманить тебе Царевну! Стоимость использования: 7. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Воришка** таскает монетки прямо из-под носа у других игроков. Используя способность, он забирает монетку из запаса другого игрока, а не из сокровищницы. Стоимость использования: 9. Когда срабатывает: после вскрытия страстей.

**Плюшкин** богатеет не по дням, а по часам, когда его братья теряют сокровища. Если Гоша не справился с напастью, и другие игроки потеряли в сумме минимум 2 монеты, Плюшкин может взять себе 1 монетку. Стоимость использования: 6. Когда срабатывает: после окончательного подсчёта силы, если Гоша не справился с напастью. Не забудьте воспользоваться этой способностью, когда она может принести вам пользу!

**Красавчик** очарователен и обаятелен. Если он сыграл подарок и успешно заманил к себе Царевну, отобрать её будет весьма затруднительно: когда другая голова Гоши пытается переманить Царевну к себе, он может помешать это сделать. Это не поможет Красавчику, если он только-только собрался сам переманить Царевну и сыграл подарок. В этом случае за право получить карту Царевны проходит обычный спор (см. в разделе «Спор между игроками»). Кроме того, ничто не спасёт Красавчика от действия чар Дракошечки (см. описание колоды карт «Напасти»), если Гоша не сумеет справиться с этим нежданчиком. Стоимость использования: 8. Когда срабатывает: когда Царевна находится у Красавчика, а кто-то применяет подарок, чтобы её переманить. Не забудьте воспользоваться этой способностью, когда она может принести вам пользу!

**Хамелеоша** — самая коварная из голов Гоши. Игрок-Хамелеоша в начале каждого своего хода может выбрать свободного персонажа (которым не играет никакой другой игрок), взять его карту и пользоваться способностью до начала своего следующего хода. При этом способность полученного персонажа работает и оплачивается картами, как обычно. Когда начинается следующий ход Гоши, он обязан сначала вернуть дополнительного персонажа и только после этого может снова применить собственную способность. Стоимость использования: 5. Когда срабатывает: в начале каждого своего хода.

### Карты Царевен

Царевна — это особая карта, которая даёт монетки в конце партии или приносит какую-то пользу во время игры — тому игроку, у которого на данный момент она находится. Всего в комплекте игры даны три двусторонних карты (итого 6 разных Царевен), но в каждой отдельной партии участвует только одна Царевна. Перед началом игры участники тем или иным способом решают, какая из шести будет участвовать в партии. Они могут вытянуть её случайным образом, выбрать совместным решением или оставить право выбора за хозяином колоды. После этого карта Царевны кладётся в центре стола. Как только кто-то из игроков применит подарок, в конце этого хода Царевна переместится к нему. Если подарок одновременно сыграли несколько игроков, они спорят между собой (см. раздел «Спор между игроками»), и заветная карта переходит к победителю. Когда Царевна находится у Красавчика и кто-то другой использует подарок, чтобы её переманить, Красавчик может применить свою способность и помешать ему (см. раздел «Карты ролей Гоши»). Если Гоша проигрывает Дракошечке, Царевна покидает игрока, у которого находится, и её карта снова кладётся на середину стола.

**Премудрая.** Игрок, у которого есть Премудрая Царевна, не теряет свои монетки. Если он должен их потерять при проигрыше в борьбе с напастью (после сравнения силы карт или из-за того, что сыграл подарок), попросту ничего не происходит (но Гоша, как обычно, теряет 1 жетон здоровья). Даже Воришка не может воровать у того, кому помогает Премудрая Царевна!

**Прекрасная.** Приносит в конце игры 4 монеты.

**Воинственная.** Приносит игроку 1 монету за каждую победу над напастью, если он сыграл карту с силой больше, чем у других игроков.

При игре вдвоём для определения, действует ли способность Воинственной Царевны, сравнивается суммарное значение силы двух карт.

**Щедрая.** Если Щедрая Царевна была у игрока в начале хода и не ушла от него в конце хода (после срабатывания карт подарков и Дракошечки), игрок получает 1 монету.

**Несмеяна.** Когда в первый раз сыгран подарок, на карту этой Царевны кладётся 10 монет. Каждый раз, когда она уходит от игрока, 1 монета снимается с карты и уходит в сокровищницу.

Не важно, по какой причине Несмеяна покидает игрока: был ли кем-то другим сыгран подарок или Гоша проиграл Дракошечке.

**Ужасная.** При поражении в борьбе с напастью все, у кого нет Царевны, теряют дополнительно по 1 монете. При этом те, кто сыграл карты подарков или самую слабую карту, теряют ещё по 1 монете по обычным правилам.

Эта Царевна действует, только когда она находится у кого-то из игроков (то есть не в середине стола).

### Колода карт «Страсти»

- 30 карт драконьего огня с силой от 1 до 5.
- 15 карт волшебства с силой от 1 до 5.
- 8 карт защиты с силой от 6 до 9.
- 7 карт подарков для Царевны.

При борьбе с приключенцами нет никакой разницы между драконьим огнём, волшебством и защитой. А вот против нежданчиков действует только волшебство, сила остальных карт сводится к нулю.

Подарок играет вместо карты драконьего огня, волшебства или защиты. Это риск не справиться с напастью и потерять 1 монету, но чего только не сделаешь ради благосклонности Царевны!

### Колода карт «Напасти»

За победу над каждой напастью даётся количество золотых монет, указанное слева под знаком ♥ или ✨. Напасти бывают двух видов:

1. 18 карт приключенцев, которых можно победить любимыми картами страстей.
2. 6 карт нежданчиков, против которых действуют только карты волшебства.



### Карты нежданчиков

Нежданчики — это форс-мажорные обстоятельства (погодные условия или любовь, способная нечаянно нагреть), и при борьбе с ними сила всех карт драконьего огня и защиты считается равной нулю.

После поражения Гоши в борьбе с нежданчиком в игру вводится дополнительное правило, написанное в нижней части карты.

**Дракошечка** (сила 6). Если Гоша терпит поражение в борьбе с этой напастью, игрок, у которого находится Царевна, теряет её. Карта Царевны кладётся на середину стола и лежит там до тех пор, пока кто-то снова не использует подарок.

**Весна красна** (сила 7). Время от времени все Царевны ведут себя странно. Поэтому после проигрыша переверните карту Царевны. До конца партии вы будете играть с новой Царевной!

**Знойное лето** (сила 7). Такая жарница! Всем хочется найти место попрохладнее, и головы Гоши начинают толкаться за место в тени.

В случае поражения каждый игрок передаёт свою карту персонажа соседу слева.

**Плаксивая осень** (сила 8). В такую ужасную погоду и огонь быстро гаснет, и волшебство плохо срабатывает. Если вы проигрываете в борьбе с этой напастью, то до конца игры все карты страстей становятся на 1 слабее (т.е. вместо силы 1 будет 0, вместо 2 — 1 и так далее) .

**Зима близко** (сила 8). Подготовка к зиме обходится недёшево, и нужно заранее купить столько разных необходимых вещей! Если Гоша не справился с этой напастью, каждый игрок должен сбросить по 🟡 монете . Возможно, у кого-то она будет последней…

## ПОДГОТОВКА

### 1. Выбор персонажей, определение первого игрока

Каждый игрок случайным образом получает и выкладывает перед собой в открытую карту персонажа (одну из голов Гоши). Первым будет ходить Левый (если голова Гоши с таким именем участвует в партии) или тот, кто сидит слева от хозяина игры.

### 2. Здоровье Гоши и распределение сокровищ

В центр стола выкладывают нужное количество жетонов здоровья Гоши. Вы можете увеличить или уменьшить количество жетонов, чтобы изменить сложность игры.

<i>Количество игроков</i>	2	3	4	5	6
<i>Количество здоровья</i>	4	6	6	5	5

Каждый игрок получает по 🟡 — это сокровища, которые удалось накопить головам Гоши до начала партии. Во время игры монеты всегда открыто лежат перед игроками, так что другие участники видят, у кого сколько сокровищ.

Остальные монеты выкладываются в центр стола, формируя сокровищницу. Когда кому-то нужно взять монетку, он получит её именно отсюда. И наоборот: сбрасывать монеты игроки будут в эту сокровищницу.

### 3. Выбор карты Царевны

Игроки выбирают, с какой картой Царевны будет проходить текущая партия, и кладут её рядом с жетонами здоровья. Выбирать карту Царевны можно как в открытую (по общему решению либо по решению первого игрока), так и случайно (вытащив карту и положив её одной из сторон вверх не глядя) .

### 4. Подготовка колод карт

Перемешивается колода «Страсти», каждому игроку раздаётся по пять карт, остальные кладутся одной стопкой в центре стола рубашкой вверх.

В каждой партии используются не все, а только некоторые карты напастей. Колода «Напасти» перемешивается, нужное количество карт отсчитывается и кладётся стопкой в центре стола рубашкой вверх. Остальные напасти следует убрать в коробку, не глядя.

Если вы хотите сделать игру менее сложной или, наоборот, более динамичной, можно исключить из игры некоторые карты, а из оставшихся выбрать нужное количество случайных карт.

<i>Количество игроков</i>	2	3	4	5	6
<i>Количество карт «Напасти»</i>	8	12	12	10	12

<i>Лёгкий вариант</i>	Случайные карты с силой меньше 10
<i>Обычный вариант</i>	Любые случайные карты
<i>Сложный вариант</i>	Случайные карты из набора: <ul style="list-style-type: none"><li>Приключенцы с силой больше 8</li> <li>Все нежданчики</li></ul>

## ПОРЯДОК ХОДА

Игровой процесс делится на следующие фазы:

- Новая напасть.
- Выбор страстей.
- Борьба с напастью.
- Плюшки и потери.
- Действие активного игрока.
- Добор карт.

#### 1. Новая напасть

Вскрывается верхняя карта колоды «Напасти». Она кладётся перед активным игроком.

#### 2. Выбор страстей

Каждый игрок выбирает и кладёт перед собой рубашкой вверх любую из находящихся у него на руке карт страстей.

### 3. Борьба с напастью

Все вскрывают выложенные страсти. Идёт подсчёт суммарных очков, набранных Гошей в борьбе с напастью: складывается сила всех сыгранных карт. Не забудьте, что при борьбе с нежданчиком сила всех карт, кроме волшебных, сводится к нулю.

В этот момент активный игрок решает, использует ли он способность своего персонажа. Если он хочет это сделать, то немедленно сбрасывает необходимые карты, и способность срабатывает. Затем все остальные игроки по очереди по часовой стрелке решают, будут ли они пользоваться способностями, и при желании их используют. Это относится только к тем персонажам,чьи способности срабатывают после вскрытия карт страстей. После этого идёт пересчёт суммарной силы Гоши.

### 4. Плюшки и потери

**Победа**

Если у игроков в сумме набирается сила, равная или превышающая силу напасти, они с ней справляются. В этом случае тот, кто сыграл карту с наименьшей ненулевой силой, получает столько монеток, сколько указано в левом нижнем углу напасти. Это награда за смелость той из голов Гоши, которая приняла участие в борьбе и победила, сыграв слабую карту.

Если два или более игроков претендуют на награду и они сыграли одинаковые по силе карты с наименьшей ненулевой силой, то эти игроки спорят между собой (см. в разделе «Спор между игроками»). Победивший в споре получает положенные монеты.

#### Поражение

Если у игроков в сумме результат меньше, чем сила напасти, то происходит следующее:

- Гоша теряет 🟡 жетон здоровья.
- Все, кто сыграл карту подарка, теряют по 🟡 монете.
- Самый смелый игрок (тот, кто сыграл слабейшую карту страсти, включая карты с силой 0), теряет 🟡 монету.
- Если два или более игроков сыграли одинаковые по силе карты с наименьшей силой (включая силу 0), эти игроки спорят между собой (см. в разделе «Спор между игроками»). Проигравший в споре теряет 🟡.
- Если Гоша не смог справиться с Дракошечкой, то карта Царевны перемещается в центр стола. Да-да, царевны ревнивы и не терпят конкуренции!
- Если Гоша не справился с каким-то другим нежданчиком, начинает работать то правило, которое написано на карте нежданчика.

#### Примечание

При лёгком варианте игры действия всех нежданчиков игнорируются. Подробнее см. в разделе «Особые варианты игры».

Если кто-то из игроков сыграл карту подарка, то после всех описанных действий он получает карту Царевны и кладёт её перед собой. Если таких игроков несколько, то они спорят по обычным правилам (см. раздел «Спор между игроками»). Обратите внимание: подарок срабатывает независимо от того, смогли игроки одолеть напасть или нет!

#### Спор между игроками

При равных по силе картах спорящие (за награду, потерю монеты или за право получить карту Царевны) кладут на стол с руки ещё по одной карте рубашкой вверх. Карты одновременно вскрываются. В споре побеждает тот, кто сыграл более сильную карту.

- Все карты, кроме подарка, при споре имеют ненулевую силу (даже если до этого шла борьба с нежданчиком). Если карты снова одинаковые по силе, то выкладываются следующие, и так до определения победителя или пока на руках у спорящих игроков не останется карт. В последнем случае объявляется ничья, и никто не получает (и не теряет) золотых монеток и Царевну.
- Может случиться, что у одного из игроков карты кончатся раньше, чем у другого. В этом случае игрок без карт считается проигравшим спор.
- В случае спора за карту Царевны её получает игрок, победивший в споре.

- В случае победы над напастью монеты получает игрок, победивший в споре.
- В случае поражения при борьбе с напастью монету теряет игрок, проигравший в споре.
- Во время спора карта подарка не производит никакого впечатления на Царевну и не срабатывает. Это просто карта с силой 0, не более того.
- Способности персонажей не работают во время спора!

### 5. Действие активного игрока

Активный игрок перед тем, как добрать карты до пяти, может совершить одно из следующих действий:

- Выбрать и отдать одну или несколько своих карт на руку одному или нескольким другим игрокам (но при этом у каждого из них должно стать не более пяти карт).
- Взять себе на руку карты из руки одного или нескольких других игроков (при этом у активного игрока должно стать не более пяти карт), причём в этом случае он тянет карты из рук игроков взакрытую.

### 6. Добор карт

Все сыгранные за ход карты страстей отправляются в сброс.

Активный игрок добирает карты из колоды страстей до пяти. После него карты из колоды добирают до пяти все остальные по часовой стрелке, и ход передаётся тому, кто сидит слева.

В конце хода у каждого на руке должно быть по пять карт. Нельзя брать карты, если у вас их уже пять.

Если игроку нужно добрать карту из колоды, а карт не осталось, он перемешивает сброс и формирует новую колоду страстей.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из трёх случаев:

- Гоша погибает, получив столько ранений, сколько у него было здоровья. В этом случае все игроки считаются проигравшими — независимо от набранных очков.
- Один из игроков к концу хода остался совсем без монет. Для дракона это страшный позор!
- Сыграна и побеждена последняя карта в колоде «Напасти».

- В двух последних случаях происходит подсчёт богатства каждого игрока.
- Все игроки считают, сколько у каждого из них монеток. Игрок с наибольшим количеством объявляется победителем и самой лучшей головой Гоши.
- Если в партии участвовала Царевна, приносящая монеты в конце игры, то игрок, сохранивший у себя Царевну, получает указанное на её карте количество монет.
- Если у двоих или более игроков одинаковое количество монет, они спорят (см. раздел «Спор между игроками»). Если и здесь не получается определить первенство, то побеждают все игроки, набравшие наибольшее количество монет.

## ОСОБЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### Лёгкий вариант игры

Если вы только начинаете знакомиться с настольными играми или играете с маленькими детьми, для упрощения партии рекомендуется:

- Не использовать способности персонажей.
- Игнорировать дополнительные правила нежданчиков.
- Выкладывать большее количество жетонов здоровья.
- До начала партии выбирать самые слабые карты напастей, чтобы было легче с ними сражаться.

### Правила для игры вдвоём

Правила для двух игроков слегка отличаются от основных.

- Не используются карты персонажей.
- Каждый игрок держит на руках шесть карт, а не пять.
- Во время борьбы с напастью каждый игрок выкладывает две, а не одну карту страстей.
- При определении победителя сравнивается суммарная сила двух карт.

В случае равенства сравнивается сила более слабых карт обоих игроков (в случае победы над напастью, как и при игре с большим количеством игроков, сравниваются карты с ненулевой силой, а в случае поражения — все карты, считая нулевые) .

Если же и это не позволило выявить победителя и проигравшего, игроки спорят по обычным правилам.

- Если игрок сыграл подарок, а Гоша не справился с напастью, игрок теряет 🟡 монету. Не имеет значения, сколько карт подарков было выложено: две или одна. Но при этом игрок рискует потерять сразу 🟡 монеты: как сделавший меньшую ставку и как сыгравший подарок.
- При игре с Воинственной Царевной для определения, действует ли её способность, сравнивается суммарное значение силы по двум картам.

### Игра с «двойной» Царевной

Каждый раз, когда Царевна переходит от одного игрока к другому, её карта переворачивается (то есть при переходе между игроками у нового игрока оказывается уже другая Царевна) .

### Игра с двумя Царевнами

В начале партии игроки выбирают не одну, а две карты Царевны. Каждый, кто сыграл подарок (и выиграл спор, если это необходимо), выбирает, какую из них забирать себе.

### Уговор дороже денег

При этом варианте игры вы можете договариваться друг с другом о применении способностей персонажей взамен на заветные монетки. Например, Правый может попросить Волшебника превратить его карту в волшебную, а за это он заплатит 🟡 монетку. Монеты передаются сразу, как только сработала использованная способность.

### Проверка на бедность

Когда у кого-то из игроков не остаётся монет, этот участник выбывает из партии, а остальные продолжают сражаться с напастями до тех пор, пока они не победят их все. Или пока напасти не победят Гошу. Или пока в конце не останется только один игрок, сохранивший монетки (он-то и станет победителем!). Вы можете выбрать тот вариант, который вам больше нравится.



<span></span>	<span></span>
<b>МОСИГРА</b> mosigra.ru	<span></span> mglan.ru

**Автор игры** Валерий Новиков.
**Художники**: В. Забурдаев, Е. Безлепкина.
**Над игрой работали**: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Т. Цветкова, М. Мина, Н. Комиссарова, Е. Безлепкина, Л. Савельева, А. Берсенева.
© ООО «Магеллан», 2015.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение Х1, комната 139.
**Телефон** +7–926–522–19–31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

Автор игры выражает огромную благодарность Людмиле Новиковой, Ильдусу Исанбирдину, Сергею Шишкину, Алексею Дегтяреву, Марату Сухову, без которых игра никогда бы не появилась на свет; сообществу «Грани» и клубу «3.14» (в особенности — Юрию Ямшикову) за тестирование и значительный вклад в развитие игры.

**Официальная группа игры Вконтакте**: vk.com/gorynych\_igra