

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



Царские яблочки: 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 перемешается 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 встанет 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

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!

