



## 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 спали 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.

Обозначения указывают, что способность можно использовать, сбросив 1 или 2 карты с суммарной силой 9 или выше.



**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.

**Плюшкинс** 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, Плюшкинс 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 2 монеты, 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 любыми 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.

