



### SPIELMATERIAL:

- 1 zentrales Palastplättchen
- 4 doppelseitige Spielplanteile mit Wegen
- 1 Startspielermarker
- 10 Ritter-Plättchen
- 1 Gorynich-Plättchen
- 11 Standfüße aus Plastik für die Ritter und Gorynich
- 7 Aktionskarten-Sets mit unterschiedlichen Rückseiten (je 6 Karten)
- 12 Bewegungskarten (6 Ritter-Karten und 6 Gorynich-Karten)
- 9 doppelseitige Manöverplättchen (3 Basis- und 6 Expertenmanöver)
- 2 Spezialmarker (Schild u. Streitross)
- 4 Redemarker
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- Expertenregeln
- Diese Spielanleitung

### ZIEL DES SPIELS

Gemeinsam schickt ihr Gorynich los, um die Ritter aufzuhalten, die sich dem Palast nähern. Euer Ziel ist es, als Gruppe alle Ritter zu Asche zu verbrutzeln und die Prinzessin zu beschützen.

### AUFBAU

Vor eurer ersten Partie: Drückt das Spielmaterial aus Pappe vorsichtig aus den Stanzbögen und befestigt die Standfüße an Gorynich und den Ritter-Plättchen.

*Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin, die in den oberen Gemächern eines hölzernen Palastes lebte. Bewacht wurde sie von Gorynich, einem Drachen mit vielen Köpfen. (Drei an der Zahl, oder waren es gar sechs?) Auch wurde gemunkelt, dass im Palast unermessliche Schätze versteckt sein sollen.*

*Viele edle (oder vielleicht auch habgierige) Ritter und Räuber eilten herbei, um die Prinzessin aus den Klauen des Drachen zu „befreien“.*

*Gorynich und die Prinzessin lebten friedlich zusammen und waren beste Freunde, bis aus dem Nichts plötzlich Horden von ungebetenen Gästen vor der Tür standen und in ihr Zuhause eindringen wollten!*

*Höflich versuchte Gorynich, die Fremden davon zu überzeugen, die Prinzessin und ihn in Ruhe zu lassen. Aber die Ritter hörten nicht auf ihn. Sie wollten ihn mit ihren Speeren piksen, beschossen ihn mit Pfeilen und drohten, den Palast zu belagern.*

*Daraufhin beratschlagten die Köpfe von Gorynich miteinander und kamen zu dem Schluss, die Prinzessin bis zu ihrem letzten Atemzug zu verteidigen und alle Eindringlinge zu verbrutzeln.*

*Jetzt greifen die Feinde von allen Seiten den Palast an. Aber Gorynich ist nicht so einfach einzuschüchtern – von hoch oben in der Luft erschafft er sich einen Überblick. Jetzt müssen sich Gorynichts Köpfe nur noch einigen, wo er zuerst sein heisses Feuer herabregnen lässt ...*

- 1 Legt das zentrale Palastplättchen in die Tischmitte. Legt die 4 Spielplanteile so an das Palastplättchen an, dass ihr einen quadratischen Spielplan bildet (siehe Beispiel rechts). Für die erste Partie solltet ihr die Seiten ohne Flüsse und Tunnel verwenden. Später sind unterschiedliche Anordnungen für abwechslungsreiche Partien möglich. Achtung: Alle Wege müssen ohne Unterbrechung zum Palast führen und die Startfelder der Ritter müssen sich am Rand des Spielplans befinden.

Die andere Seite der Spielplanteile wird in den Expertenregeln beschrieben.

- 2 Nehmt euch Gorynich und so viele Ritter wie im Folgenden angegeben:

**3 Spieler – 5 Ritter**  
**4 Spieler – 7 Ritter**  
**5 Spieler – 9 Ritter**  
**6 oder 7 Spieler – 10 Ritter**



Stellt die Ritter zufällig auf die verschiedenen Startfelder am Rand des Spielplans. Stellt Gorynich auf eines der vier Felder auf dem zentralen Palastplättchen.

- 3 Jeder nimmt sich ein Aktionskarten-Set, das aus je 6 Karten besteht und legt sie verdeckt vor sich: 4x „Vorwärts“ mit Pfeilen, 1x „Feuer“ und 1x „Manöver“. (Näheres zu Aktionskarten auf Seite 5.)
- 4 Legt die 3 Basismanöverplättchen (mit einem Stern in der Ecke) mit dem Gorynich-Symbol nach oben neben den Spielplan. (Näheres zu Manövern auf Seite 5.)



- 5 Teilt die Bewegungskarten auf 2 verdeckte Stapel auf (Ritter-Karten mit silberner Rückseite und Gorynich-Karten mit roter) und mischt sie getrennt.
- 6 Nehmt euch so viele Redemarker wie im Folgenden angegeben:

**3 Spieler – 1 Marker**  
**4 Spieler – 2 Marker**  
**5 oder 6 Spieler – 3 Marker**  
**7 Spieler – 4 Marker**



Legt die Redemarker und die Sanduhr neben den Spielplan. Verwendet die Redemarker nur, wenn ihr das Spiel einfacher machen wollt.

- 7 Wer von euch zuletzt durch einen dichten Wald gewandert ist, nimmt sich den Startspielermarker und beginnt das Spiel.



Spielaufbau für ein Spiel zu dritt mit Basisspielplan und Basismanövern

### SPIELABLAUF

Ihr dürft euch während einer Partie nicht über eure Aktionen unterhalten! Der Startspieler darf auf den/die Ritter zeigen, die er angreifen möchte, darf aber kein Wort sagen. Wenn dies jedoch eure erste Partie ist oder ihr mit Kindern spielt, könnt ihr die Redemarker verwenden, um euch über die Aktionen der Runde abzusprechen. Zu Beginn der Runde kann der Startspieler 1 Redemarker ablegen und die Sanduhr umdrehen – jetzt habt ihr 30 Sekunden Zeit, um euch über eure geplanten Aktionen zu unterhalten.

Gorynich wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde führt jeder in seinem Zug folgende Aktionen durch:

- 1 Der Startspieler deckt von jedem Stapel eine Bewegungskarte auf: 1 Karte für die Ritter und 1 Karte für Gorynich.

Die Zahl auf der Bewegungskarte der Ritter gibt an, wie viele Schritte die Ritter in dieser Runde auf ihren Wegen machen. Bewegt sofort jeden Ritter um so viele Felder auf den Palast zu. Achtung: Ihr verliert, wenn ein Ritter den Palast erreicht!

Die Zahl auf der Gorynich-Bewegungskarte gibt die maximale Anzahl an Feldern an, die sich Gorynich bewegen kann, wenn jemand von euch in dieser Runde eine „Vorwärts“-Aktion abhandelt. Er darf sich dabei auch weniger weit bewegen, muss sich aber mindestens 1 Feld bewegen. Wenn die Bewegungskarte negativ ist, muss er sich in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Vorsicht: Das Spiel ist vorbei, wenn sich Gorynich über den Rand des Spielplans hinausbewegt!

- 2 Der Startspieler zeigt, ohne etwas zu sagen, auf 1 oder mehrere Ritter, die er in dieser Runde angreifen möchte.

- 3 Wählt alle 1 eurer Aktionskarten und legt sie verdeckt vor euch ab. Zu Beginn des Spiels stehen euch alle 3 verschiedenen Aktionen zur Verfügung: „Vorwärts“ (4 Karten), „Feuer“ (1 Karte), und „Manöver“ (1 Karte). (Näheres zu Aktionskarten auf Seite 5.)

Du kannst dich in dem Schritt auch dafür entscheiden, keine Karte zu spielen und eine Runde auszusetzen. Teile dies den anderen mit und nimm alle deine zuvor gespielten Karten (falls vorhanden) auf die Hand zurück.

- 4 Der Startspieler deckt seine Karte zuerst auf und handelt den Effekt der Karte ab. Dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Die gespielten Karten bleiben in einer Reihe vor dem jeweiligen Spieler liegen. Dadurch verringert sich jede Runde die Anzahl verfügbarer Aktionen.

- 5 Wenn ihr alle euren Zug gemacht habt, gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter. Hat jemand am Ende einer Runde keine Karten mehr auf der Hand, nimmt er alle seine Karten aus der Reihe vor sich wieder auf die Hand. Anschließend beginnt eine neue Runde. Falls die Bewegungskartenstapel leer sind, mischt sie getrennt voneinander und zu neuen Stapeln.





## AKTIONSKARTEN

Der Effekt einer Aktionskarte wird abgehandelt, sobald die Karte aufgedeckt wird.



**Vorwärts:** Bewege Gorynich in die Richtung des gewählten Pfeils. Bewege ihn mindestens 1 Feld weit, aber maximal so viele Felder, wie auf Gorynichts Bewegungskarte angegeben ist. Als Drache kann er fliegen, ignoriert Büsche und Wege und bewegt sich über sie hinweg. Wenn die Zahl auf seiner Bewegungskarte positiv ist, bewege ihn in die Richtung der Farbe des Pfeils auf der Aktionskarte. Wenn die Zahl jedoch negativ ist, bewege ihn in die entgegengesetzte Richtung. Gorynich kann auf demselben Feld stehen wie Ritter.

**Feuer:** Verbrutze alles, was sich auf dem Feld befindet, auf dem Gorynich steht. Entferne die verbrutzelten Ritter vom Spielplan.



**Achtung:** Der Palast ist aus Holz gebaut! Falls du diese Karte aufdeckst, wenn Gorynich auf einem der 4 Felder des Palastes steht, verbrutzel er den Palast mit der Prinzessin darin und ihr verliert sofort!

**Manöver:** Wähle eines der drei Manöver und handle seinen Effekt ab.



Nimm dir hierfür das Plättchen des gewählten Manövers und löse es sofort aus. Alle Manöverplättchen haben zwei Seiten: auf der einen Seite befindet sich das Manöver von Gorynich, auf der anderen das Gegenmanöver der Ritter. Nachdem du Gorynichts Manöver abgehandelt hast, drehe das Plättchen um und handle sofort auch das Gegenmanöver der Ritter ab. Danach drehst du das Plättchen wieder auf Gorynichts Seite zurück, sodass auch die anderen sein Manöver verwenden können.

Alex zeigt auf einen Ritter, den er in dieser Runde angreifen möchte. Jetzt wählen alle 1 Aktionskarte, die sie in dieser Runde spielen möchten. Paul dagegen entscheidet sich, die Runde auszusetzen und all seine zuvor gespielten Karten auf die Hand zurückzunehmen. Als Erstes deckt Alex seine Karte auf: den roten Pfeil. Er bewegt Gorynich 2 Felder nach rechts – Gorynich ist nun auf demselben Feld wie der Ritter. Danach ist Anna an der Reihe. Sie deckt ihre Karte auf: „Feuer“! Gorynich verbrutzel den Ritter und Anna entfernt ihn vom Spielplan. Paul setzt seinen Zug aus. Als Letztes ist Lena an der Reihe: Sie deckt den gelben Pfeil auf und bewegt Gorynich die kompletten 3 Felder nach oben. Die Runde endet und Alex gibt den Startspielermarker an Anna weiter.



## SPIELENDEN

Und schon nimmt die Geschichte ihren Lauf ... Haben sich eure Anstrengungen am Ende ausgezahlt?

Das Spiel kann auf mehrere Arten enden:

**Ihr gewinnt, wenn ...**

- Gorynich alle Ritter verbrutzelt hat.

*Und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage ... bis die nächsten Ritter vor den Toren standen.*

**Ihr verliert, wenn ...**

- Gorynich den Palast und die Prinzessin darin verbrutzelt,
- Gorynich über den Rand des Spielplans bewegt wird,
- mindestens 1 Ritter den Palast erreicht.

Wenn ihr schon einige Partien gespielt habt und ihr neue Herausforderungen sucht, könnt ihr auch ohne Redemarker spielen und die Expertenseiten des Spielplans und/oder die Expertenmanöver verwenden. Näheres dazu findet ihr in den Expertenregeln!

Autor: Arthur Viennot  
Illustrationen: Sebastien Leboeuf, Sergey Kardakov, Victoria Volina-Lukian  
Projektmanagement: Anastasia Ermakova  
Künstlerische Leitung: Anastasia Durova  
Layout: Anna Medvedeva

Einen besonderen Dank an: Alexander Peshkov und Ekaterina Pluzhnikova.  
**Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany**  
Benjamin Fischer, Max Breidenbach, Sebastian Klinge und Veronika Stallmann



Veröffentlicht von Lifestyle Boardgames Ltd.  
© 2021 Alle Rechte vorbehalten.  
Hergestellt von: Lifestyle Boardgames Ltd., 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, MOSCOW 121096, RUSSLAND. Tel.: +7 495 510 0539  
www.lifestyle-boardgames.com | mail@lifestyleltd.ru

Import und Vertrieb durch:  
Asmodee Germany  
Friedrichstraße 47  
45128 ESSEN  
www.asmodee.de



# SPIELANLEITUNG



Es gibt Basis- und Expertenmanöver (näheres dazu in den Expertenregeln). Für die ersten Partien empfehlen wir, die Basismanöver zu verwenden.

### Gorynichts Manöver

### Gegenmanöver der Ritter

#### BASISMANÖVER



**Feuerball:** Verbrutze alles auf einem Feld, was sich direkt (nicht diagonal) benachbart zu Gorynich befindet.



**Bunter Pfeil:** Bewege Gorynich in eine beliebige Richtung, als hättest du eine „Vorwärts“-Aktion aufgedeckt.



**Die Prinzessin ruft!:** Gorynich kehrt sofort auf ein beliebiges Feld des Palastes zurück.



**Marsch:** Alle Ritter bewegen sich sofort 1 Feld weiter.



**Ablegen:** Jeder von euch legt 1 Karte von der Hand ab. (Jeder wählt eine Karte und legt sie vor sich in die Reihe gespielter Karten.) Die Effekte der abgelegten Karten werden nicht abgehandelt.



**Schutz vor Feuer:** Die Ritter sind bis zum Ende der Runde vor Feuer geschützt. Drehe diese Karte erst am Ende der Runde auf die Seite von Gorynich um.

### Beispiel einer Runde

Alex, Anna, Paul und Lena treten gemeinsam gegen die Ritter an. Alex ist in dieser Runde der Startspieler und deckt die Bewegungskarten auf: eine 2 für die Ritter und eine 3 für Gorynich. Gemeinsam bewegen sie alle Ritter 2 Felder weiter.