

КОШМАРИУМ



Правила



2–5 игроков



От 12 лет



Партия 20–30 минут

Столетиями магистры Ордена Сновидцев изучали бескрайние просторы человеческих грёз. Они странствовали по равнинам Дремоты, плавали по волнам Быстрого и Медленного сна, спускались в пещеры Гипноза и даже пробирались в край Заветных желаний. Но один уголок потустороннего мира оставался для них запретным — Кошмариум. Там обитают жуткие Ночные страхи, обрывки человеческих кошмаров.



Вы наследники древних знаний этого Ордена — учёные-медиумы из Института сна. Вы научились подчинять себе Ночные страхи и сплести из них фантазмагорических существ.



Эти создания агрессивны и нестабильны. Они часто выходят из-под контроля сновидцев, нападают друг на друга или распадаются на части. Но только с их помощью можно добраться до сердца Кошмариума — пульсирующего кристалла Паники.

Тот из вас, кто первым соберёт вокруг кристалла пять своих существ, познает суть Кошмариума и обретёт власть над самим Страхом.



Состав

- 108 карт страхов. Вы будете комбинировать их, чтобы создавать жутких существ.
- 12 карт печатей для продвинутых правил. По три печати на каждый легион.
- Пять памяток с порядком хода и способностями существ.
- Листовка «секретно».
- Правила, вы их как раз читаете.



Об игре

Кошмариум — быстрая карточная стратегия. Вы собираете существ из страхов и разрушаете чужих существ. Чтобы выиграть, нужно анализировать ситуацию на столе и быстро менять стратегию.

В игре вы ходите по очереди. В свой ход вы совершаете два действия на выбор: играете карту существа, берёте или меняете карты в руке. Потом ходит ваш сосед слева и так далее. Кто первым закончит ход с пятью существами, побеждает.

Подготовка

1. Перемешайте карты страхов. Раздайте каждому по пять карт. Никому не показывайте свои карты.
2. Остальные карты положите в стопку в центре стола лицом вниз. Это колода.
3. Раздайте каждому игроку по памятке. Лишние уберите в коробку.
4. Карты печатей отложите в коробку, в первой партии они вам не пригодятся.
5. Первым ходит тот, кто недавно сильно испугался чего-то.



Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход вы совершаете два любых действия из трёх:

- Сыграть карту с руки.
- Взять карту из колоды.
- Сбросить карты с руки и взять из колоды новые.

Вы можете выполнять одно и то же действие дважды.

Когда вы совершили два действия, ходит ваш сосед слева и так далее.

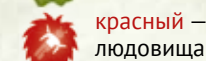
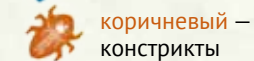
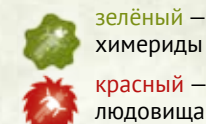
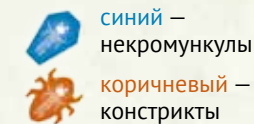
Игра кончается, если в конце хода после всех совершённых действий у вас есть пять завершённых существ. Тогда вы побеждаете.

Как играть карты и создавать существ

Вы играете карты страхов, чтобы создавать из них жутких существ. Завершённое существо всегда состоит из трёх частей: ног, туловища и головы. Создавать существо нужно снизу вверх. Одна карта — это одна часть существа.

Чтобы сыграть карту, выберите карту в руке и положите её перед собой. За одно действие вы играете одну карту.

В игре четыре легиона карт страхов. Цвет правого края карты покажет, к какому типу она относится:



Всё, начинайте играть, попутно заглядывая в правила!

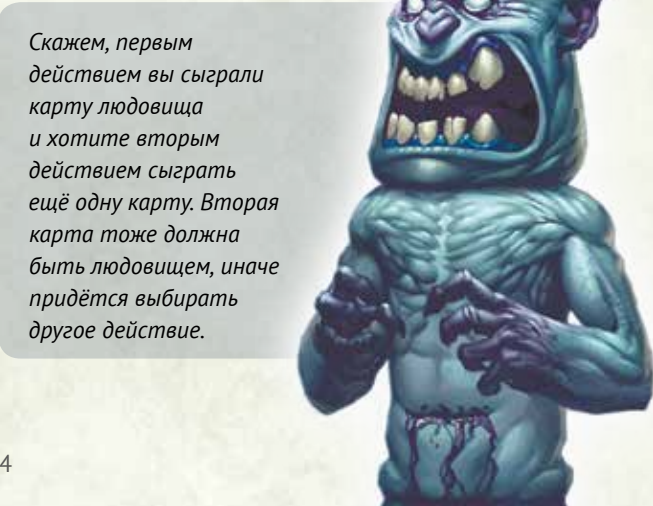
Внизу на каждой карте есть значок. Он покажет, какую позицию в теле может занимать карта: ноги, туловище или голова.

На большинстве карт есть ещё значок способности. Она сработает, когда вы завершите существо целиком. Подробнее об этом на странице 5.



Что ещё важно знать, когда играете карту:

- Ноги можно сыграть просто так. Это начало нового существа.
- Туловище добавляйте к существу, у которого уже есть ноги.
- Голову можно добавить только к существу с ногами и туловищем.
- Некоторые карты могут занимать разные места в существе. То есть карту можно сыграть как ноги, а можно как туловище.
- Необязательно полностью завершать одно существо, прежде чем создавать новое.
- Если вы хотите сыграть две карты за ход, они должны принадлежать одному легиону.



- У вас не может быть больше пяти существ одновременно.
- Вы можете создавать существа из карт любых легионов. Но выгоднее создавать существа так, чтобы все части тела принадлежали одному легиону. Подробнее об этом ниже.



Как брать карту из колоды
Возьмите одну карту из колоды в руку. Не показывайте вашу карту другим игрокам.

У вас в руке может быть сколько угодно карт.

Если колода кончится, перемешайте стопку сброса — это будет новая колода.

Как сбрасывать карты и набирать из колоды новые
Выберите ненужные карты в руке, сколько угодно штук. Положите их в стопку сброса возле колоды лицом вверх. Теперь возьмите из колоды одну карту за каждые две сброшенные.

Скажем, если вы сбросили четыре карты с руки, возьмите две карты из колоды. Если сбросили шесть, берите три.

Если вы сбрасываете нечётное количество карт, округляйте в меньшую сторону. Так, если сбросили пять карт, вы сможете взять из колоды две.

Завершение существа
Когда вы добавляете к существу голову, оно считается завершённым. Сначала проверьте, вдруг новое существо состоит полностью из частей одного легиона. Если ноги, туловище и голова существа совпадают по цвету, каждый

соперник сбрасывает по одной карте такого же легиона. Если у вас нет карты такого же легиона, придётся сбросить две любые карты с руки. Если у вас в руке только одна карта, вы сбрасываете одну.

Теперь срабатывают способности нового существа. Разыгрывать их нужно по одной, сверху вниз. Сначала способности головы, потом туловища, затем ног. Вам нужно разыграть все способности существа. Нельзя разыграть одну, но отказаться от другой.

Если вы не можете выполнить действие какой-то способности, цепочка останавливается. Все дальнейшие способности существа не играют.

Например вы разыграли способность головы существа. А для способности туловища нет подходящей цели. Тогда она не срабатывает, и не срабатывает способность ног. При этом способность головы уже сработала, так что она остаётся в силе.

Ещё цепочка способностей останавливается, когда в процессе выполнения вы завершили другое существо. В таком случае вы заканчиваете разыгрывать способности первого существа и начинаете разыгрывать способности второго.

Если вы завершили существо первым действием, ваш ход не заканчивается. Вы можете разыграть второе действие.

- Какие бывают способности**
- **Плакальщик** — возьмите в руку две карты из колоды.
 - **Падальщик** — сбросьте любое чужое незавершённое существо.
 - **Палач** — возьмите себе в руку верхнюю карту любого чужого существа. Можно брать карту с завершённых и незавершённых существ.
 - **Пожиратель** — сбросьте верхнюю карту любого своего существа, кроме этого. Можно сбрасывать карты с завершённых и незавершённых существ.

Пересмешник — сыграйте одну карту с руки. Если вы уже играли карту в этот ход, им необязательно совпадать по легиону.

Певчий — откройте одновременно две карты из колоды и сыграйте их. Эти две карты могут быть из разных легионов. Если вы не можете сыграть карты, сбросьте их. Скажем, вы открыли туловище, а подходящих ног на столе нет.

Пример завершения существа
У Ани три незаконченных существа. Она сыграла карту: добавила голову существу №1. Теперь оно завершено. Существо состоит из карт разных легионов, так что никто не сбрасывает карт.



У головы, туловища и ног существа №1 есть способность Пересмешника. Аня играет с руки туловище и голову для существа №4 и завершает его. Аня не успела разыграть способность ног существа №1, потому что собрала существо №4.



Существо № 4 состоит из разных легионов, так что никто не сбрасывает карт. Теперь нужно сыграть его способности: сначала Пожирателя с карты головы, потом Плакальщика с туловища, затем Певчего с карты ног.

Пожирателем Аня сбрасывает голову у своего существа № 2. Плакальщиком берёт две карты из колоды в руку. С помощью Певчего Аня открывает две карты из колоды.



Одна из них не подходит, и Аня её сбрасывает. Вторая открытая карта — голова. Аня добавляет её к своему существу № 2, с которого только что сняла голову Пожирателем.



Существо № 2 снова завершено. Оно состоит из разных легионов, так что никто не сбрасывает карты. Аня выполняет его способности: Пересмешника, Певчего и Пожирателя.

Пересмешником она добавляет туловище существу № 3. Певчим открывает две карты из колоды.

Одну Аня сбрасывает, а второй (голова) завершает существо № 3.



Аня не успела разыграть способность ног существа № 2, потому что собрала ещё одно существо. Сначала она обращает внимание, что это чистый некромукул — весь из частей этого легиона. Всем нужно сбросить по карте некромукула или две любые карты. Боря сбрасывает одну карту этого легиона, Вова сбрасывает химерида и людовище. У Гены нет карт в руке, так что он ничего не сбрасывает.

Теперь Аня играет подряд двух Падальщиков существа № 3. Первым она уничтожает незаконченное существо Гены. Для второго Падальщика цели нет, так что действие Ани заканчивается.



Всё это было вторым действием Ани, и на этом её ход заканчивается.

Продвинутые правила

Если вы уже разобрались в игре, пора сыграть по продвинутым правилам. В целом игра идёт как обычно, за исключением пары нюансов.



При подготовке перемешайте карты страхов и печатей, прежде чем раздавать карты игрокам.

Вы можете играть карты печатей на своих завершённых существ. Это считается как отдельное действие. Если вы сыграли на законченное существо печать, оно становится воплощённым:

- Вы можете разыграть снова его способности, сверху вниз. Но для этого способность должна совпадать по легиону с печатью. Если с печатью совпадают не все способности, вы разыгрываете только те, что совпадают.
- На воплощённое существо не действуют никакие способности (например Палач или Пожиратель) до конца игры.

Что ещё нужно знать про печати?

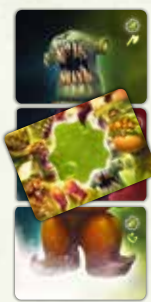
- На печать действуют те же правила, что и на обычные карты.
- Чтобы сыграть печать и ещё одну карту за один ход, они должны совпадать по легиону.
- Если вам нужно скинуть карту какого-то легиона, вы можете скинуть печать этого легиона.
- На одно существо можно выложить только одну печать за игру.

- Печать можно сыграть с помощью способности Пересмешника. Тогда вы останавливаете цепочку способностей первого существа и начинаете разыгрывать способности существа под печатью.

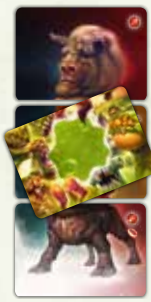
Пара примечаний

- Вы можете поменять условие победы на шесть или семь существ, для долгой игры.. Тогда вы сможете иметь на столе больше существ одновременно. Вы можете одновременно создавать столько существ, сколько требуется для победы. Но не больше.
- Старайтесь заранее продумывать цепочки способностей, когда создаёте существ. Так вы повысите свои шансы на победу.

Например вы закончили существо со способностями Палача и Падальщика. Сначала вы Палачом отсекаете голову чужому завершённое существо. Теперь оно ущербное (незавершённое), и можно Падальщиком отправить его в стопку сброса. А цепочка из Пожирателя и Пересмешника позволит вам лишить головы собственное существо, приставить ему новую и сразу разыграть его способности.



Две способности существа совпадают по легиону с печатью. Вы можете снова разыграть их, сверху вниз.



А тут ни одна способность не активируется повторно, потому что все карты со способностями относятся к другим легионам. Зато вы защитили существо до конца игры.



Разработка игры © ООО «Игрология», 2014.

ООО «Магеллан Производство», 2014.

142100, Россия, Московская область, Подольск,
улица Комсомольская, дом 1, корпус Ж, помещение 1,
2 этаж, кабинет 1.

Телефон +7 (926) 523-40-74.

Автор игры Константин Селезнев.

Продюсеры: Тимофей Бокарев, Дмитрий Кибкало.

Дизайнер Андрей Шестаков.

Художник Ербол Булентаев.

Над игрой работали: Максим Половцев, Дмитрий Чупикин,
Анна Половцева, Павел Ксенофонтов, Любовь Савельева,
Лилия Коваль, Ксения Ларина.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения
правообладателя запрещено.