

# КОШМАРИУМ

## Правила игры

2–5 игроков от 12 лет 20 минут

Столетиями магистры Ордена Сновидцев изучали бескрайние просторы человеческих грёз. Они странствовали по холмистым 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, населённый жуткими Ночными страхами, обрывками человеческих кошмаров.

Прошли века, и наследники знаний Ордена — учёные-медиумы из Института сна — научились подчинять себе Ночные страхи и сплести из них фантазмагорических существ. Эти создания агрессивны и нестабильны, нередко они 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 учёных, кто первым соберёт вокруг кристалла пятёрку своих Существ, познает суть Кошмариума и обретёт власть над самим Страхом.

### Состав игры

- 96 карт Ночных страхов.
- 4 памятки.
- Листовка «Секретно».
- Правила (сейчас вы держите их в руках).

В коробке «Кошмариума» 96 карт Ночных страхов, из которых игроки сплетают Существ. Завершённое Существо состоит из трёх частей: ног, туловища и головы. У правого края каждой карты указано, какой частью Существа может стать этот Ночной страх. Большинство карт годятся только для одной определённой части тела, но некоторые Ночные страхи можно использовать в качестве любой из двух или даже из трёх частей.

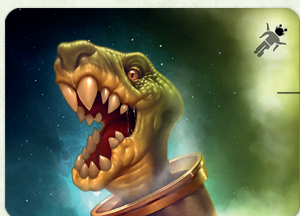
Кроме того, каждый Ночной страх относится к одному из четырёх Легионов ужаса: некромункулам, констриктам, людовицам или химеридам. На принадлежность к легиону указывает фоновый цвет карты: синий — некромункулы, коричневый — констрикты, зелёный — химериды и красный — людовицы. Существо может состоять из любых Ночных страхов, однако игрокам выгоднее сплести Существ, все карты которых принадлежат к одному и тому же легиону. В правом верхнем углу большинства карт указана их особая способность, которая срабатывает, когда игрок завершает Существо. Таких способностей шесть, и все они подробно описаны ниже.



— Способность

— Может быть только ногами

— Некромункула



— Может быть только головой

— Химерид



— Способность

— Может быть головой или туловищем

— Людовица



— Способность

— Может быть любой частью тела

— Констрикт

### Ход игры

В начале партии перетасуйте колоду Ночных страхов и раздайте по 5 карт из неё каждому участнику. Игроки держат свои карты на руках, не показывая их соперникам. Колоду положите посередине стола лицом вниз, рядом с ней оставьте место для стопки сброса. Если в ходе игры карты в колоде закончатся, перетасуйте стопку сброса и положите её на место колоды лицом вниз.

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с того, кому последнему снились кошмары. Партия продолжается, пока кто-нибудь из соперников не завершит пять Существ — этот игрок немедленно становится победителем (эффекты от завершённого Существа всё равно играют). При желании вы можете играть до большего количества Существ — шести или даже семи, — однако в этом случае вам потребуется довольно обширный стол, особенно при большом числе участников.

В свой ход вы выполняете два действия, после чего передаёте право хода своему соседу слева. Вы можете выбрать два любых действия из трёх возможных (или выполнить одно и то же действие дважды).

### Возможные действия

- Взять карту из колоды.
- Сбросить с руки сколько угодно карт и взять из колоды в два раза меньше карт.
- Выложить карту с руки и разыграть способности Существа (если оно было завершено).

#### А) Взять карту из колоды

Просто возьмите на руку верхнюю карту из колоды, не показывая её соперникам. На руке можно держать сколько угодно карт.

#### Б) Сбросить с руки карты и взять карты из колоды

Сбросьте с руки сколько угодно карт, потом возьмите из колоды на руку одну карту за каждые две сброшенные. Например, если вы сбросили пять карт, возьмите две карты, а если сбросили шесть, то возьмите три. Сброшенные карты кладите лицом вверх в стопку сброса рядом с колодой.

#### В) Выложить карту с руки

Это главное игровое действие, с помощью которого вы сплетаете Существо из Ночных страхов. Выберите одну карту у себя на руке и выложите её перед собой как часть одного из своих Существ. При этом вы должны соблюдать следующие правила:

- Карту можно выложить только на такую позицию (голову, туловище или ноги), которая указана у правого края карты.
- Голову можно добавить только такому Существу, у которого уже есть ноги и туловище.
- Туловище можно добавить только такому Существу, у которого уже есть ноги.
- Ноги выкладываются просто так (начиная новое Существо). Иными словами, вы всегда собираете Существо снизу вверх.
- Вы не обязаны полностью завершить одно Существо, прежде чем начинать другое. Однако у вас никогда не может быть больше Существ, чем нужно для победы (обычно пять). Например, если в игре до пяти Существ вы уже выложили пять ног, то шестые ноги выкладывать нельзя.
- Если вы первым действием в ход выложили карту определённого легиона, то вторым действием вы можете выложить только карту того же самого легиона (либо выбрать другой вариант действия) Это ограничение не действует, когда разыгрываются способности карт (см. ниже).











## Выполнение способностей

Как только вы завершили Существо (добавили голову к ногам и туловищу), выполните все его способности сверху вниз: сначала с головы Существа, потом с туловища и, наконец, с ног. Способности разыгрываются по одной, строго в указанном порядке. Отказаться от выполнения способности нельзя.

Если какая-то способность законченного Существа не может быть разыграна из-за отсутствия подходящей цели, то на этом выполнение его способностей заканчивается. Не разыгрывайте ни эту способность Существа, ни все последующие. Кроме того, выполнение способностей Существа заканчивается, как только на столе появляется другое законченное Существо (см. пример).

Если законченное Существо состоит из Ночных страхов одного и того же легиона (иными словами, у всех трёх карт Существа одинаковый цвет фона), то перед выполнением его способностей каждый соперник должен сбросить с руки одну карту того же легиона. Если подходящей карты у соперника нет, он должен сбросить две любые карты.

## Способности существ

-  Певчий – откройте две карты из колоды. Выложите их перед собой по обычным правилам, если можете сделать это. Те карты, которые вы не можете выложить, сбросьте.
-  Плакальщик – возьмите на руку две карты из колоды.
-  Пересмешник – выложите одну карту с руки по обычным правилам.
-  Палач – заберите на руку верхнюю карту любого чужого Существа.
-  Падальщик – сбросьте любое чужое ущербное (незаконченное) Существо.
-  Пожиратель – сбросьте верхнюю карту любого своего Существа, кроме этого.

Сплетая Сущест с продуманными цепочками способностей, вы можете серьёзно повысить свои шансы на победу. Например, Существо со способностями Палача и Падальщика может отсечь голову чужому законченному Существо, после чего оно станет ущербным, и потом отправить его в стопку сброса. А цепочка из Пожирателя и Перемешника позволит вам лишиться головы собственное Существо, приставить ему новую и разыграть его способности.

Может получиться так, что в процессе выполнения способности Певчего или Пересмешника вы завершите ещё одно Существо. В таком случае прекратите разыгрывать способности первого Существа и сразу переходите к выполнению способностей нового Существа (включая сброс карт соперниками, если все его части относятся к одному легиону).

## Пример выполнения способностей

Выложив карту, вы добавили голову к Существо № 1 и тем самым завершили его. У головы и ног этого Существа есть способность Пересмешника: вы должны выложить с руки два раза по одной карте. Выложив две карты, вы завершили Существо № 4 и теперь должны выполнить его способности: Пожирателя, Плакальщика и Певчего.



Пожирателем вы сбрасываете голову у своего Существа № 2, Плакальщиком берёте две карты из колоды, а затем Певчим открываете ещё две карты из колоды.



Одна из них оказывается головой, и с помощью Певчего вы тут же присоединяете её всё к тому же Существо № 2, которого только что лишили этой части тела.



Существо № 2 снова завершено, и вы выполняете его способности: Пересмешника, Певчего и Пожирателя. Пересмешником вы добавляете туловище Существо № 3, затем Певчим открываете две карты из колоды – и среди них снова есть голова, которой вы завершаете Существо № 3.



Существо № 2 не успело разыграть свою способность Пожирателя, поскольку у вас появилось ещё одно законченное Существо, и вы переходите к выполнению его способностей. Прежде всего вы обращаете внимание соперников на то, что завершили чисто некромункула, а это значит, что они должны сбросить либо одну карту некромункула, либо две любые карты. Затем вы разыгрываете двух Падальщиков Существа № 3: уничтожаете ущербное Существо противника, а второй цели найти не можете, поэтому ваше действие заканчивается. Если в этот ход у вас ещё осталось одно действие, вы можете его применить, иначе ваш ход завершается.

Разработка игры:  
© ООО «Игрология», 2014.  
© ООО «Магеллан», 2014.  
117342, Россия, Москва,  
улица Бултерова, дом 17Б,  
помещение XI, комната 139.  
Телефон +7-926-522-19-31.

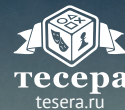
Автор игры: Константин Селезнев.  
Продюсеры: Тимофей Бокарев,  
Дмитрий Кибкало.  
Дизайнер: Андрей Шестаков.  
Художник: Ербол Булентаев.  
Редактор: Петр Тюленев.  
Координатор: Иван Карманов.

Над игрой работали:  
Тихон Фисейский,  
Сергей Абдульманов,  
Анна Стекольниковская,  
Мария Минина,  
Елена Григорьева.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено. Мы постоянно совершенствуем и обновляем игры, поэтому картинки на упаковке могут немного отличаться от её содержимого.

 ИГРОЛОГИЯ  
igrology.ru

 МОСИГРА  
mosigra.ru

 ТЕСЕРА  
tesera.ru

 Магеллан  
mglan.ru