



МОСИГРА

**Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ, Украине.**

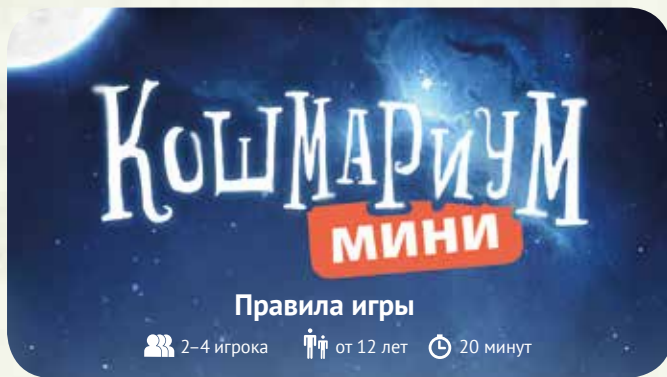
mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр
и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны
с **mosigra.ru**



Столетиями маги 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.

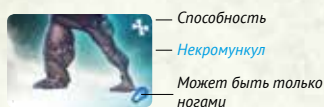
Прошли века, и наследники знаний Ордена — учёные-медиумы из Института сна — научились подчинять себе Ночные страхи и сплести из них фантазмагорических существ. Эти создания агрессивны и нестабильны, нередко они выходят из-под контроля сновидцев, нападают друг на друга или распадаются на части, но только 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

- 60 карт Ночных страхов.
- 2 карты памяти.
- Правила (сейчас вы держите их в руках).

В коробке «Кошмариума» 60 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: некромукулам, констриктам, людювицам или химеридам. На принадлежность к легиону указывает фоновый цвет карты: синий — некромукулы, коричневый — констрикты, зелёный — химериды и красный — людювицы. Существо может состоять из любых Ночных страхов, однако игрокам выгоднее сплести Существо, 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.



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 — если вы играете вдвоем;
- четыре существа — если в игре три игрока;
- три существа — если в игре четыре игрока.

Этот игрок немедленно становится победителем (эффекты от завершённого Существа всё равно играют).

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 в руку верхнюю карту из колоды, не показывая её соперникам. Это действие недоступно, если у вас на руке уже семь или более карт.

Б) Сбросить с руки карты и взять карты из колоды

Сбросьте с руки сколько угодно карт, потом возьмите из колоды в 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 в 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 (три-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 завершённого 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 завершённое Существо (см. пример).

Если завершённое 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

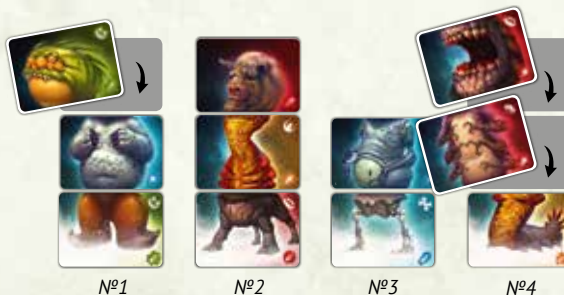
- Певчий — откройте две карты из колоды. Выложите их перед собой по обычным правилам, если можете сделать это. Те карты, которые вы не можете выложить, сбросьте.
- Плакальщик — возьмите в руку две карты из колоды.
- Пересмешник — выложите одну карту с руки (без ограничений по легиону).
- Палач — заберите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

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

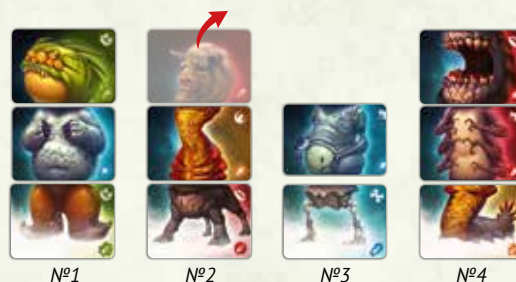
Может получиться так, что в процессе выполнения способности Певчего или Пересмешника вы завершите ещё одно Существо. В таком случае прекратите разыгрывать способности первого Существа и сразу переходите к выполнению способностей нового Существа (включая сброс карт соперниками, если все его части относятся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



Ни одна из открытых карт не подходит к вашим существам, поэтому вы их кладёте в стопку сброса и на этом ваш ход заканчивается. Если в этот ход у вас ещё осталось одно действие, вы можете его применить, иначе ваш ход завершается.

Ещё страшнее и ещё больше кошмаров в классической версии игры «Кошмариум». Можно любоваться ещё большим количеством карт и играть впятером.



ИГРОЛОГИЯ
igrology.ru



МОСИГРА
mosigra.ru



ТЕСЕРА
tesera.ru



МАГЕЛЛАН
mglan.ru

Разработка игры: © «Игрология», 2017.
© ООО «Магеллан», 2017.
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: Дмитрий Кибкало,
Сергей Абдулманов, Анна Половцева,
Максим Половцев, Мария Минина, Елена Григорьева,
Любовь Савельева, Лилия Коваль, Павел Корнилов.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт —
давайте играть!