
КНИГА ПРАВИЛ

Об игре

Вы — сноходец, блуждающий по загадочному лабиринту. Ваша цель — пройти через восемь дверей и найти выход!

В «Онириме» вам предстоит сыграть против самой игры — вдвоём или в одиночку.

Ваша цель — получить и выложить на стол все 8 карт дверей. Если вы это сделаете, то немедленно одержите победу.

Карты залов представляют собой волшебные закоулки лабиринта, по которому вам предстоит пройти в поисках 8 дверей.

Эти карты вы возьмёте в руку и будете разыгрывать или сбрасывать, чтобы получать карты дверей.

Компоненты: в ба



8 КАРТ ДВЕРЕЙ

по 2 карты дверей в обсерваторию, океанариум, сад и библиотеку



58 К

16 кар
15 кар
14
13 ка

Всего есть 2 способа получить карту двери:

1. Разыграть подряд 3 карты залов одного цвета.

2. Сбросить карту зала с символом ключа, когда вы берёте из колоды карту двери того же цвета. Карты с ключом редкие, но очень полезные.

Автор игры: Шади Торби
Художник: Элиза Плесси
Дизайнер: Филипп Герен

inPatience
©2022 inPatience
www.inpatience.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Евгения Орлова
Корректор: Вероника Артёмова
Редактор: Елена Дащенко
Дизайнер-верстальщик: Виктор Снежный
Руководитель проекта: Полина Коптева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

зовой игре 76 карт



АРТ ЗАЛОВ

т обсерватории
от океанариума
4 карт сада
рт библиотеки



10 КАРТ СНОВИДЕНИЙ: КОШМАРЫ

Не вы одни блуждаете в загадочном лабиринте!

В тёмных уголках вас поджидают опасные кошмары, которые готовы любой ценой помешать вам добраться до цели!

Карты кошмаров замешиваются в колоду карт, которая представляет собой лабиринт.

Если вы возьмёте из колоды карту кошмара, вам придётся разыграть 1 из её негативных эффектов, который может поставить под угрозу успех вашего сноходческого приключения.

Найдите все 8 дверей, чтобы пробудиться ото сна.

Вы потерпите поражение, если карты в колоде закончатся раньше, чем вам удастся выложить на стол все 8 дверей.

GAGA GAMES

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

А. Подготовка

Перемешайте 76 карт из базовой игры (на них нет символов дополнений) и сформируйте колоду — это лабиринт, который вам предстоит пройти.

Важно: *символы дополнений (, , и др.) находятся в правом нижнем углу карт. Как только вы освоите правила базовой игры, смело приступайте к изучению дополнений. Дополнения можно добавлять в игру по одному или по несколько сразу.*

Наберите начальную руку: возьмите 5 верхних карт из колоды. Если среди них оказались карты дверей и/или сновидений, отложите их и возьмите новые. При необходимости повторяйте этот шаг, пока все 5 карт в руке не будут картами залов. Затем замешайте все отложенные карты обратно в колоду.

В базовой игре есть только 1 тип карт сновидений — кошмары.

Стопка забвения

По некоторым правилам или эффектам вам придётся замешивать карты обратно в колоду. Откладывайте такие карты в стопку забвения. В конце вашего хода замешайте все карты из этой стопки в колоду.

Пример. *Вы берёте 5 карт: 3 карты залов, 1 карту сновидения и 1 карту двери. Затем вы откладываете карты сновидения и двери в стопку забвения и берёте 2 новые карты из колоды: 1 карту зала и ещё 1 карту двери. Вы снова откладываете карту двери в стопку забвения и берёте карту из колоды: это карта зала. Теперь у вас в руке 5 карт залов, и вы замешиваете все 3 карты, отложенные ранее в стопку забвения, обратно в колоду.*

Б. Ход игры

Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. Разыграйте или сбросьте карту из руки.

2. Пополните руку до 5 карт.

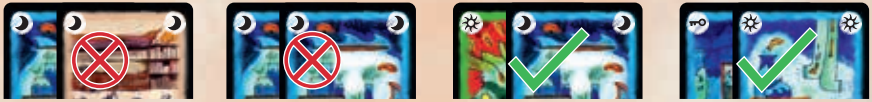
3. Замешайте стопку забвения в колоду.

1.1. Разыграйте карту

Выберите 1 карту из руки и выложите её на стол лицом вверх. В первом ходу выложенная вами карта будет началом вашего ряда лабиринта. В последующих ходах кладите карты в ряд поверх предыдущих так, чтобы вам были видны их символы и цвет.

Вы не можете выложить карту в ряд, если хотя бы 1 её символ совпадает с символом на предыдущей карте.

В базовой игре на картах встречаются 3 символа: солнце, луна и ключ.



Обнаружение двери

Если вы последовательно разыграли 3 карты одного цвета, вы получаете карту двери этого цвета. Найдите её в колоде и выложите на стол перед собой лицом вверх, затем перемешайте колоду.

Важно: *если вы выкладываете 4-ю карту того же цвета подряд, то она считается 1-й в новой группе карт одного цвета.*



Вы разыгрываете 3-ю зелёную карту подряд, находите в колоде карту зелёной двери и выкладываете её на стол.



Вы разыгрываете коричневую карту, но из-за зелёной карты она не становится 3-й подряд в ряду. В этом случае вы не получаете карту коричневой двери.

1.2. Сбросьте карту

Выберите 1 карту из руки и положите её в стопку сброса. Если на сброшенной карте символ солнца или луны, перейдите к фазе 2 «Пополните руку до 5 карт». Если на сброшенной карте символ ключа, примените эффект **пророчества**, а затем перейдите к фазе 2.

Пророчество

Просмотрите 5 верхних карт из колоды, сбросьте 1 из них, а остальные 4 положите обратно на верх колоды в любом порядке. Вы обязаны сбросить 1 карту.

Важно: *если в колоде осталось меньше 5 карт, возьмите все оставшиеся карты, сбросьте 1 из них, а остальные сложите в любом порядке.*

2. Пополните руку до 5 карт

Берите верхние карты из колоды, пока у вас в руке не окажется 5 карт. Вы можете взять карту 1 из 3 типов:

- Карта зала. Возьмите её в руку.
- Карта двери. Вы можете немедленно сбросить из руки карту с ключом того же цвета, чтобы получить эту карту двери и выложить её на стол. Если вы не хотите или не можете сбросить подходящую карту с ключом, положите карту двери в стопку забвения.
- Карта сновидения. Вы должны немедленно применить её эффект.

Важно: *вы можете пополнить руку только картами залов. Карты дверей и сновидений вы не берёте в руку, а только применяете их эффекты.*



Эффекты карт сновидений

В базовой игре есть только 1 тип карт сновидений — кошмары.

Если вы взяли из колоды карту кошмара, вы должны выбрать и применить 1 из следующих эффектов:

- Сбросить из руки карту с ключом.
- Положить 1 из выложенных на стол карт дверей в стопку забвения.
- Раскрыть 5 верхних карт из колоды и сбросить все карты, кроме карт дверей и/или сновидений, которые кладутся в стопку забвения.
- Сбросить все карты из руки и взять 5 новых карт так, как при подготовке к игре (см. стр. 4).

Сбросьте карту кошмара после применения её эффекта.

Если у вас в руке 5 карт, перейдите к фазе 3 «Замешайте стопку забвения в колоду». В ином случае продолжайте брать карты из колоды.

Важно: *если вам нужно взять несколько карт, берите их по 1 за раз.*

3. Замешайте стопку забвения в колоду

Замешайте все карты, отложенные в стопку забвения, обратно в колоду. Если за ход вы не отложили ни 1 карты в стопку забвения, то пропустите эту фазу.

На этом ваш ход заканчивается. Игра продолжается ход за ходом, пока вы не одержите победу или не потерпите поражение.

В. Конец игры

Победа

Вы одерживаете победу, если перед вами будут выложены все 8 карт дверей одновременно. Игра заканчивается немедленно (не пополняйте руку).

Поражение

Вы терпите поражение, если колода закончилась, а вы должны взять карту.

ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЁМ

Играйте по правилам одиночной игры со следующими изменениями.

А. Подготовка

Перемешайте колоду и раскройте 8 верхних карт. Отложите в стопку забвения все карты дверей и сновидений и замените их новыми картами. При необходимости повторяйте этот шаг, пока все 8 карт не будут картами залов.

Замешайте все карты, отложенные в стопку забвения, обратно в колоду.

Игроки по очереди берут в руку по 1 раскрытой карте, пока у каждого в руке не будет 3 карты. Карты в руке игрока — это карты **личного пути**.

2 оставшиеся раскрытые карты — это карты **общего пути**.

Личный и общий путь

Когда игрок решает разыграть или сбросить карту, он может выбрать как карту личного пути (в руке), так и общего (раскрытую).

Карты общего пути считаются картами в руке для обоих игроков.

Следовательно, если игрок решает сбросить все карты из руки (например, по эффекту кошмара), он должен сбросить как все карты личного пути, так и 2 карты общего пути. После этого, когда игрок будет пополнять руку, он сначала берёт 3 карты личного пути, а затем 2 карты общего пути по обычным правилам, т. е. откладывая в стопку забвения карты дверей и сновидений. Эффекты карт, взятых из колоды для общего пути, действуют только на того игрока, который их взял.

Б. Ход игры

Игроки ходят по очереди, пока вместе не одержат победу или не потерпят поражение. Ход игрока состоит из тех же фаз, что и в одиночной игре.

Разыграйте карту

Каждый игрок разыгрывает карты в свой ряд, так как каждый сноходец идёт по лабиринту в одиночку. Вы не можете разыграть карту в ряд другого игрока.

Сбросьте карту

Когда игрок решает сбросить карту, он также может сразу положить 1 карту личного пути к картам общего пути и забрать в руку 1 из карт общего пути.

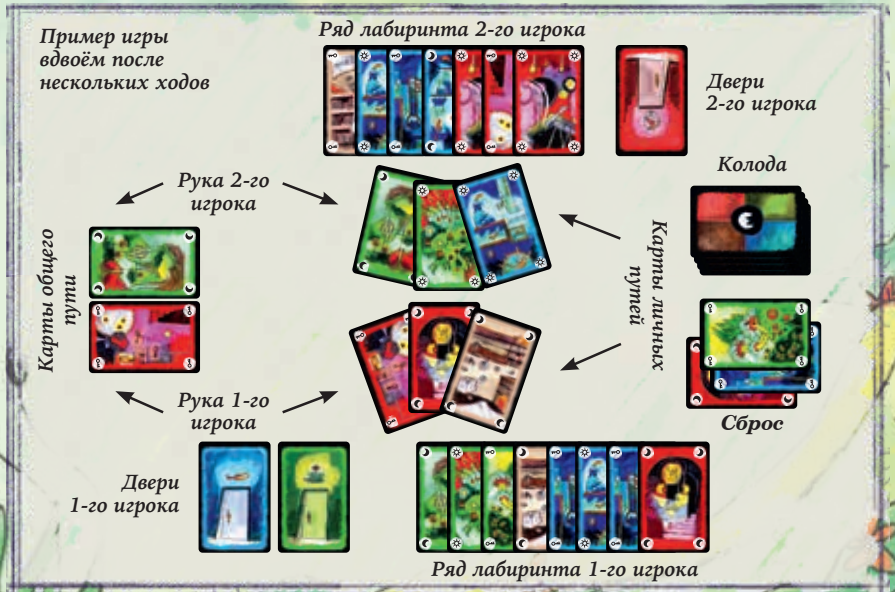
В. Конец игры

Победа

Игроки одерживают победу, если перед каждым будут выложены **4 карты дверей**, **по 1 каждого цвета** одновременно. Игра заканчивается немедленно (не пополняйте руку). Когда один из игроков выкладывает 4-ю карту двери, он продолжает совершать ходы, пока игра не закончится общей победой или поражением.

Г. Общение

При игре вдвоём вы можете сами установить правила общения. Чтобы сделать игру сложнее, не обменивайтесь никакими сведениями о картах личного пути и постарайтесь предугадывать действия другого игрока. Чтобы сделать игру легче, вы можете держать карты личного пути в открытую и свободно обсуждать дальнейшие ходы. Мы рекомендуем вам заранее договориться о правилах сноходства в загадочном лабиринте!



КНИГА О ШАГАХ ВЕРНЫХ И НЕВЕРНЫХ

Том LV, раздел 6. Сей труд содержит описание единственно верного пути сквозь все двери лабиринта и указует заклинания… Но если сноходец дерзнёт свернуть с предначертанного пути, то он рискует заблудиться навек. «Оценка: рекомендуется к прочтению. Для кого: для подготовленного читателя».

Записка библиотекаря к тому LV, разделу 6

Компоненты:



8 КАРТ ЦЕЛЕЙ



1 КАРТА ЗАКЛИНАНИЙ

Подготовка

Перемешайте 8 карт целей лицом вниз, а затем выложите их в ряд лицом вверх. Положите карту заклинаний стороной с меньшей стоимостью (5, 7 и 10) вверх.

Новые правила

Теперь вы должны получать карты дверей строго в том порядке, который указан в ряду карт целей.

Если цвета полученной карты двери и крайней левой карты цели совпадают, то выложите карту двери на стол, а карту цели переверните лицом вниз. Если цвета не совпадают, положите карту двери в стопку забвения.

Если вы решаете положить уже выложенную карту двери в стопку забвения (например, по эффекту карты кошмара), переверните соответствующую карту цели лицом вверх. Теперь эта карта становится крайней левой раскрытой картой, и следующая полученная дверь должна быть соответствующего цвета.

Подготовка для одиночной игры



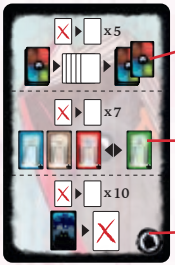
Карта заклинаний

На карте указаны 3 заклинания, каждое со своей стоимостью.

Вы оплачиваете эту стоимость, удаляя из игры карты из стопки сброса. Таким образом, чем больше карт в стопке сброса, тем больше заклинаний вы можете использовать.

Вы можете применить заклинание в любой момент своего хода. За один ход вы можете использовать сколько угодно заклинаний, если можете оплатить их стоимость. Вы можете применить одно и то же заклинание несколько раз.

Вы можете выбрать, какие карты из стопки сброса вы удалите из игры (позднее вы можете просматривать их). **Всего на карте 3 заклинания:**



Туманное пророчество. Стоимость: удалите 5 (6) карт из стопки сброса. Просмотрите 5 нижних карт в колоде, 1 из них положите на верх колоды, а оставшиеся 4 — под низ колоды в любом порядке.

Надёжный план. Стоимость: удалите 7 (9) карт из стопки сброса. Поменяйте местами 2 любые карты целей. Эти карты не обязательно должны быть соседними, а также могут лежать лицом вверх или вниз.

Счастливое избавление. Стоимость: удалите 10 (12) карт из стопки сброса. Сбросьте только что взятую карту кошмара, не применяя её эффект.

Вариант: неверные шаги

Чтобы увеличить сложность игры, используйте сторону карты заклинаний с более высокой стоимостью (6, 9 и 12).

Пример игры после нескольких ходов. *2-й игрок получил соответствующую карту двери, но замешал её обратно в колоду по эффекту карты кошмара.*





ГЛИФЫ

«В тот миг я понял, что, хотя сила пророчества не раз спасала меня от ужасной участи, чары, сокрытые в глифе, имели воздействие столь же чудесное, сколь и дурманящее. Пожертвовать одной лишь залой, чтобы сию же минуту отыскать дверь? Нельзя переоценить силу этого искушения для измученного сноходца! И всё же велик риск напрасно поступиться местом, где был зашифрован роковой символ...»

Дневник сноходца-меланхолика, глава 34

Компоненты:



8 КАРТ ГЛИФОВ
по 2 каждого цвета (красного, синего, зелёного, коричневого)



4 КАРТЫ ДВЕРЕЙ
по 1 каждого цвета (красного, синего, зелёного, коричневого)



4 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ
по 1 каждого цвета (красного, синего, зелёного, коричневого) для дополнения «Книга о шагах верных и неверных»

Подготовка

Замешайте 8 карт глифов и 4 карты дверей из этого дополнения в колоду. Если вы играете с дополнением «Книга о шагах верных и неверных», то перемешайте все 12 карт целей лицом вниз (4 карты из «Глифов» и 8 из «Книги»), а затем выложите их в ряд лицом вверх.

Дополнительное условие победы

Чтобы одержать победу в игре, вам нужно выложить на стол все 12 карт дверей (4 из «Глифов» и 8 из базовой игры). Если вы играете вдвоём, то для победы каждый игрок должен получить хотя бы по 1 двери каждого цвета.

Ход игры

Карты глифов считаются картами залов для всех правил и эффектов. Если разыгранная в ряд карта глифа станет одной из 3 карт в группе одного цвета, то вы получите соответствующую карту двери из колоды. Обратите внимание, что на картах глифов указан особый символ, не такой, как на картах залов из базовой игры, однако вы по-прежнему не можете выкладывать в ряд лабиринта 2 карты с одинаковыми символами подряд.

Если в фазе 1 своего хода вы решаете сбросить карту глифа из руки, примените эффект **чар**.

Чары

Раскройте 5 верхних карт из колоды.

Если среди раскрытых карт есть карты дверей, вы можете выложить 1 из них на стол. Оставшиеся раскрытые карты положите под низ колоды в любом порядке. Цвета выложенной карты двери и сброшенного глифа могут не совпадать.

Если среди раскрытых карт нет ни 1 карты двери, положите их все под низ колоды в любом порядке.

Оформление карт дверей из этого дополнения отличается от карт из базовой игры, но это не имеет игрового значения. Если вы играете с дополнением «Книга о шагах верных и неверных», обращайте внимание только на цвет карты.

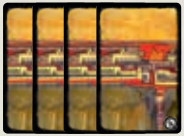


ЛОВЦЫ СНОВ

«Трудно словами описать ту связь, то непреодолимое влечение, которое возникает между сноходцем и утраченным сном. Не милосердие ли тому причиной? Разве не благородно спасти человека от мучающих его кошмаров? И какова природа утраченных снов? Не души ли это сноходцев, затерявшиеся в лабиринте? Или это кошмары из прошлого самого сноходца?»

Картография сновидений, том VII, глава 9

Компоненты:



4 КАРТЫ УТРАЧЕННЫХ СНОВ



4 КАРТЫ ЛОВЦОВ СНОВ



2 КАРТЫ КНИЖНЫХ ЗАКЛАДОК

Подготовка

Замешайте в колоду 4 карты утраченных снов. Выложите на стол 4 карты ловцов снов и 2 карты книжных закладок.

Дополнительное условие победы

Чтобы одержать победу, вам нужно поймать 4 утраченных сна и выложить все карты дверей. Пойманной считается карта утраченного сна, выложенная рядом с картой ловца снов. 4-я карта утраченного сна может быть поймана до или после того, как вы выложите все карты дверей.

Утраченные сны

Утраченные сны считаются картами сновидений для всех правил и эффектов. Когда вы берёте или раскрываете карту утраченного сна, немедленно положите её в стопку забвения.

Ход игры

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

Если в фазе 3 вашего хода в стопке забвения есть хотя бы 1 карта, не замешивайте стопку обратно в колоду. Вместо этого положите все карты из стопки забвения рядом с любой картой пустого ловца снов — в ловец снов. Пустым считается ловец снов, в котором нет других карт.

Все карты, отложенные в стопку забвения за один ход, выкладываются в один ловец снов. Если нет ни 1 пустого ловца снов, значит, они **переполнены**!

Переполнение

Если в фазе 3 вашего хода вы должны выложить стопку забвения в ловец снов, но не осталось ни 1 пустого, положите в стопку забвения все карты, выложенные рядом со всеми ловцами снов, и замешайте стопку обратно в колоду, а затем удалите 1 ловец снов из игры.

Если вы удалите из игры последний ловец снов, вы немедленно потерпите поражение.

Чтобы избежать переполнения, вы можете применить эффект **освобождения**.

Освобождение

Замешайте в колоду все карты из 1 ловца снов.

Вы можете применить эффект освобождения, только если:

- вы должны перемешать колоду по любому эффекту (например, после поиска в колоде любой карты), или
- в начале своего хода вы решаете удалить из игры 1 карту книжной закладки.

Пойман!

Некоторые карты останутся в ловцах снов до конца игры, если вы не примените эффект освобождения и/или никакой эффект не позволит вам найти такую карту в колоде (см. ниже). Карты, которые останутся в ловцах снов, считаются пойманными.

Если какой-то эффект позволяет вам найти карту в колоде и такая карта лежит в ловце снов, вы можете выбрать 1 из вариантов:

- Немедленно взять её из ловца снов (не пытаясь найти её в колоде).
- Найти её в колоде (после можно применить эффект освобождения).
- Попытаться найти её в колоде и, если её там нет, по желанию применить эффект освобождения, а затем взять нужную карту из ловца снов.

Ловцы снов

Не выкладывайте рядом с ловцом снов стопку забвения, которая получится у вас при подготовке к игре. Ловцы снов становятся активны только в начале вашего первого хода.

Вариант: спасения нет

Чтобы увеличить сложность игры, не используйте карты книжных закладок.

БАШНИ

«Я с большим огорчением осознал, что столкнулся с непреодолимым противоречием. Я не мог воздвигнуть башню, не разведав, что ждёт меня впереди, а разведать я мог, лишь забравшись на построенную башню... Кроме того, мне было мучительно ясно, что я не достигну цели своего пути, если не воздвигну по одной башне каждого цвета…»

Дневник сноходца-меланхолика, глава 5

Компоненты:



12 КАРТ БАШЕН (3 коричневые, 3 синие, 3 зелёные, 3 красные)

Подготовка

Замешайте в колоду 12 карт башен.

Дополнительное условие победы

Чтобы одержать победу, вы должны выложить венец из башен: 4 карты башен подряд, по 1 каждого цвета, а также выложить все карты дверей. 4-я карта башни может быть выложена до или после того, как вы выложите все карты дверей.

Важно: *вы можете выложить в ряд башен 2 карты одного цвета подряд, но для победы вам необходимо выложить подряд 4 карты разных цветов.*

Башни

Карты башен считаются картами залов для всех правил и эффектов, но они выкладываются в ряд башен, а не в ряд лабиринта, как обычные карты залов. Вы не получаете карту двери, если выкладываете в ряд башен 3 карты одного цвета подряд. Если вы играете вдвоём, то ряд башен считается общим, и оба игрока могут выкладывать в него карты.

На картах башен указаны символы солнца и луны с одной или обеих сторон. Вы не можете выложить рядом карты башен, если их соседствующие стороны имеют хотя бы 1 общий символ.



Каждую карту башни можно выложить с левого или правого края ряда башен. Вы также не можете поворачивать карты башен, когда выкладываете их в ряд (число должно быть внизу).



Сброс карты башни

Когда вы решаете сбросить карту башни из руки в фазе 1 своего хода, вы можете просмотреть 3–5 верхних карт из колоды (в зависимости от числа, указанного на сброшенной карте башни) и вернуть их на верх колоды в любом порядке.

Кошмары и башни

После применения всех эффектов карты кошмара, вы должны также сбросить 1 выложенную карту башни (карты в руке не учитываются). Вы можете сами выбрать любую карту из ряда башен, включая карты в середине ряда, если после этого соседствующие стороны карт не будут иметь ни одного общего символа.

Ложное разрушение

Если после применения эффекта кошмара вы не хотите сбрасывать выложенную карту башни, вы можете прибегнуть к ложному разрушению: вместо сброса карты кошмара положите её в стопку забвения. В этом случае вам не нужно сбрасывать карту башни.



Пример венца из башен

Сила венца из башен

Если вы выложили 4 карты башен подряд, по 1 каждого цвета, то вам больше не нужно сбрасывать карты башен по эффекту кошмаров.

Вариант: руины

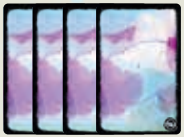
Чтобы увеличить сложность игры, игнорируйте правило «Сила венца из башен»: вы должны сбрасывать выложенную карту башни после применения эффектов кошмара, даже если у вас выложен венец из башен.

ХОРОШИЕ СНЫ И МРАЧНЫЕ ПРЕДЧУВСТВИЯ

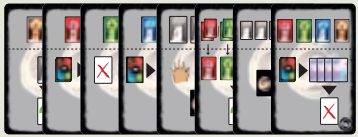
«Нет единого мнения об истинной природе мрачных предчувствий. Некоторые считают, что они — сгустившиеся тени кошмаров, поджидающие часа, когда исполнится то, что они предвещают. Другие считают предчувствия творениями Уринкубиса. Но каково их предназначение: ритуальное, эстетическое или символическое?»

Картография сновидений, том I, глава 56

Компоненты:



4 КАРТЫ ХОРОШИХ СНОВ



8 КАРТ МРАЧНЫХ ПРЕДЧУВСТВИЙ

Подготовка

Замешайте в колоду 4 карты хороших снов. Затем перемешайте 8 карт мрачных предчувствий. Выложите 4 из них на стол лицом вверх, а остальные положите рядом лицом вниз в стопку мрачных предчувствий.

Мрачные предчувствия

На карте мрачного предчувствия указано условие и штраф. Когда вы выполняете условие, вы немедленно получаете штраф и удаляете из игры карту мрачного предчувствия.

Если условия на нескольких картах мрачных предчувствий выполняются одновременно, вы сами выбираете, в каком порядке получать штрафы. Если при получении штрафа за одно мрачное предчувствие вы перестаёте выполнять условие другого, то вы не применяете штраф второй карты и не удаляете её из игры. Если вы выложите все карты дверей и выполните все дополнительные условия победы из других используемых дополнений, вы немедленно одерживаете победу. Иными словами, для победы вам необязательно удалять из игры все карты мрачных предчувствий.

Карты мрачных предчувствий



Выложены 2 красные карты дверей. Сбросьте все красные карты залов (кроме башен) из колоды.



Выложены 2 зелёные карты дверей. Возьмите 1 карту кошмара из сброса и положите в стопку забвения.



Выложены 2 синие карты дверей. Сбросьте 2 карты с ключом из колоды.



Выложены 2 коричневые карты дверей. Положите в стопку забвения 1 любую выложенную дверь.



Выложены 2 одинаковые карты дверей. Положите в стопку забвения 1 из этих карт дверей.



Выложены хотя бы 5 карт дверей. Раскройте 2 карты мрачных предчувствий из стопки. Немедленно получите штраф, если их условия выполнены.



Выложены хотя бы по 1 двери каждого цвета. Сбросьте все карты хороших снов из колоды.



Выложены хотя бы 3 карты дверей. Сбросьте все карты из руки и возьмите 5 новых карт, как при подготовке к игре. Затем раскройте 1 карту мрачного предчувствия из стопки. Немедленно получите штраф, если её условие выполнено.

Карты хороших снов

Карты хороших снов считаются картами сновидений для всех правил и эффектов.
Когда вы берёте карту хорошего сна в фазе 2 своего хода, вы должны выбрать и применить 1 из следующих эффектов:

- Удалить из игры 1 раскрытую карту мрачного предчувствия, не получая штраф.
- Раскрыть 7 верхних карт из колоды, сбросить сколько угодно из них, а остальные положить на верх колоды в любом порядке.
- Взять из колоды 1 любую карту, затем перемешать колоду и положить выбранную карту поверх неё.

Сбросьте карту хорошего сна после применения её эффекта.

Вариант: очень мрачные предчувствия

Чтобы увеличить сложность игры, при подготовке раскройте 5 или 6 карт мрачных предчувствий.

ПЕРЕКРЁСТКИ И ТУПИКИ

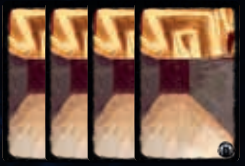
«Договор вступит в силу на любом так называемом „перекрёстке“, так как подобное место легко найти, что экономит силы и средства обеих сторон. <...> Исполнитель обязуется избегать так называемых „тупиков“, поскольку подобные места, часто встречаемые на пути, ведут к неизбежным временным и материальным потерям для Гильдии».

Трудовой договор хранителя сокровищ класса В, пункты 35г/56в
Гильдия стяжателей

Компоненты:



6 КАРТ ПЕРЕКРЁСТКОВ
3 с солнцем, 2 с луной, 1 с ключом



10 КАРТ ТУПИКОВ

Подготовка

Замешайте в колоду все 16 карт из этого дополнения.

Новые залы

Карты перекрёстков считаются картами залов для всех правил и эффектов. Они являются картами всех цветов одновременно.

Карта перекрёстка может быть 1-й, 2-й или 3-й в группе карт залов для получения карты двери. Цвет 2 других карт в группе определит цвет карты двери.

Когда вы берёте карту двери любого цвета, вы можете сбросить карту перекрёстка с ключом, чтобы получить эту карту двери.

Карты тупиков считаются картами залов для всех правил и эффектов, но у них есть особенности:

- Их нельзя выложить на стол ни в один из рядов (ни в ряд лабиринта, ни в ряд башен).
- Их нельзя сбросить, если вы не сбрасываете всю руку. Если у вас в руке карта тупика, вы должны держать её в руке до конца игры, если только вы не сбрасываете всю руку по эффекту кошмара, мрачного предчувствия или побега (см. ниже).
- Если по эффекту кошмара вы выбрали раскрыть 5 верхних карт из колоды, карты тупиков считаются картами сновидений: они не сбрасываются, а кладутся в стопку забвения.

Ход игры

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

В фазе 1 вашего хода у вас теперь есть дополнительная возможность: применить эффект **побега**.

Побег: сбросьте все карты из руки и возьмите 5 новых карт, как при подготовке к игре.

Важно: *это единственный способ по своему желанию избавиться от карт тупиков в руке.*

Вариант: регулируемый перекрёсток

Чтобы увеличить сложность игры, выкладывайте карту перекрёстка только 2-й картой в группе. Вы всё ещё можете сбросить карту перекрёстка.

ДВЕРЬ В ЦАРСТВО СНОВ

«Гравюра XXV, 8. Гравюра с изображением тринадцатой двери, которую иногда называют „дверью в грядущее“».

Записка библиотекаря, кабинет гравюр, XXV

Компоненты:



16 КАРТ ЖИТЕЛЕЙ ЦАРСТВА СНОВ



1 КАРТА ДВЕРИ В ЦАРСТВО СНОВ



1 КАРТА ЦЕЛИ для дополнения «Книга о шагах верных и неверных»

Подготовка

Удалите из игры 8 случайных карт жителей Царства снов. Замешайте в колоду оставшиеся 8 карт жителей и карту двери в Царство снов. Если вы играете с дополнением «Книга о шагах верных и неверных», то перемешайте карту цели с дверью в Царство снов с остальными картами целей и выложите в ряд их все.

Дополнительное условие победы

Чтобы одержать победу в игре, вам нужно выложить на стол все карты дверей, включая дверь в Царство снов. Чтобы получить карту двери в Царство снов, вы должны собрать группу из 3 карт одного (любого) цвета или сбросить любую карту с ключом. При игре с дополнением «Хорошие сны и мрачные предчувствия» и/или для дополнительных условий победы при игре вдвоём карта двери в Царство снов считается бесцветной.

Ход игры

Играйте по обычным правилам. Карты жителей считаются картами сновидений для всех правил и эффектов, но, когда вы берёте карту жителя в фазе 2 своего хода, вы должны немедленно решить, хотите ли вы познакомиться с ним.

Познакомиться с жителем: выберите любую карту из руки и сбросьте её, чтобы выложить жителя на стол. После этого вы сможете воспользоваться его способностью. Вы можете выложить на стол сколько угодно жителей. Если вы не хотите или не можете сбросить карту из руки, сбросьте жителя, не применяя никаких эффектов.

- Если вы сбросите карту, чтобы выложить жителя, у вас в руке останется 3 карты или меньше. Пополняя руку, берите по 1 карте за раз.
- Если вы играете с дополнением «Перекрёстки и тупики», вы **не можете** сбросить карту тупика, чтобы выложить карту жителя.



Белки-шпионки. Просмотрите 5 верхних карт из колоды и положите их обратно в любом порядке. Сбросьте карту Белок-шпионок.



Гарпунщик. Раскройте 5 верхних карт из колоды. Сбросьте все раскрытые карты кошмаров, а остальные положите под низ колоды в любом порядке. Сбросьте карту Гарпунщика.



Зодчий. Вы можете выложить в ряд лабиринта карту с таким же символом, как у предыдущей. Сбросьте карту Зодчего.



Проводник в Зазеркалье. Положите карту кошмара, которую вы только что взяли, в стопку забвения, не применяя её эффект. Сбросьте карту Проводника в Зазеркалье.



Птица-молот. Сбросьте последнюю карту из ряда лабиринта и все карты того же цвета, выложенные непосредственно перед ней. Сбросьте карту Птицы-молота.



Разведчик. Возьмите любую карту зала из стопки сброса, а затем сбросьте 1 карту зала из руки. Сбросьте карту Разведчика.



Хранитель сокровищ. Положите карту из руки под Хранителя сокровищ, затем пополните руку, как в фазе 2 вашего хода. Карта под Хранителем сокровищ не считается картой в руке для эффектов кошмаров, мрачных предчувствий или побега, однако вы можете разыграть или сбросить её в ваш ход вместо карты из руки. Если вы сделали это, сбросьте карту Хранителя сокровищ.



Цветохаот. Измените цвет карты двери. Эта дверь может быть картой, которую вы взяли из колоды, либо может находиться в колоде или в ловце снов. Сбросьте карту Цветохаота.

Примечание к Цветохаоту

Когда вы разыгрываете группу из 3 карт залов одного цвета, вы можете получить из колоды (или из ловца снов) дверь другого цвета. Или, взяв из колоды дверь одного цвета, вы можете сбросить карту с ключом другого цвета. Если вы играете с дополнением «Книга о шагах верных и неверных», способность цветохаота не влияет на карты целей.

Пример. *Следующая карта цели — синяя. Вы можете «изменить» синюю дверь, которую взяли из колоды, чтобы получить её с помощью красной карты с ключом из руки. Или вы можете «изменить» синюю дверь в колоде, чтобы получить её с помощью группы зелёных карт залов в ряду. Но вы не можете «изменить» коричневую карту в синюю (взяв коричневую карту из колоды).*

ПРИЛОЖЕНИЕ: БЕСЁНОК

«Истинные цели Бесёнка никому не дано понять. Однако следует отметить, что его появление часто связано с упоминанием тринадцатой главы».

Личные заметки исследователя снов

Подготовка

Разместите на столе фигурку Бесёнка.

Ход игры

Играйте по обычным правилам, добавив правила выбранного уровня сложности для Бесёнка. Всего их 3:

А. Защитник: ***Бесёнок помогает вам освоиться в лабиринте.***
Один раз за игру вы можете удалить фигурку Бесёнка из игры, чтобы сбросить 1 карту кошмара, не применяя её эффект.

Б. Проводник: ***Бесёнок помогает вам избежать преследования кошмарами... но просит кое-что взамен.***

В любой момент игры вместо обычного хода вы можете поставить ловушку для кошмара при помощи Бесёнка. Для этого совершите следующие шаги:

1. Раскройте верхнюю карту из колоды. Если это карта сновидения или двери, положите её в стопку забвения и возьмите следующую. Повторяйте этот шаг, пока не раскроете карту зала. Положите карту зала под фигурку Бесёнка — Бесёнок получил плату.
2. Примените 1 из 4 обычных эффектов кошмаров, как если бы вы взяли карту кошмара.
3. Продолжайте ваш ход как обычно: пополните руку и замешайте стопку забвения обратно в колоду, если необходимо.

Если Бесёнок получил плату, то в следующий раз, когда вы возьмёте карту кошмара, вы можете сбросить карту из-под фигурки Бесёнка, чтобы сбросить карту кошмара, не применяя её эффект (так как вы уже применили его ранее). Затем вы снова можете использовать Бесёнка: положить карту под его фигурку, разыграть эффект кошмара и т. д.

В. Недруг: ***с этого мгновения вам противостоит неведомая сущность...***
Один раз за игру, перед тем как вы получите карту последней двери, вы должны в начале своего хода применить 1 из 4 эффектов кошмаров, как если бы вы только что взяли карту кошмара*. После этого удалите фигурку Бесёнка из игры (уберите её в коробку). Вы не можете закончить игру, пока фигурка стоит на столе.

* Вы не можете сделать это, если играете с дополнением «Перекрёстки и тупики» и у вас в руке есть хотя бы 1 карта тупика.