

Правила настольной игры «Онирим» (Onirim)

Автор игры: Шади Торбей (Shadi Torbey)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 1-2 участников от 8 лет

Описание карт

В игре используется 4 типа карт.

Карты двери

Эти карты – конечная цель вашего путешествия. Отыскав 8 дверей, вы побеждаете в игре. Всего в колоде по 2 карты двери одного цвета (красная, синяя, зелёная и коричневая).

Карты лабиринта

Эти карты – различные волшебные места, которые вам предстоит посетить. Это основные карты колоды, по ходу игры вы будете брать их в руку, выкладывать перед собой и сбрасывать. В базовой игре только один тип карт лабиринта – комнаты. У каждой комнаты свой цвет (красный, синий, зелёный, коричневый) и свой символ (луна, солнце, ключ).

Карты снов

Эти карты – создания, притаившиеся в коридорах лабиринта. Каждая такая карта действует сразу же после появления из колоды, после чего сбрасывается. В базовой игре только один тип карт снов – кошмары.

Карты реликвии

Эти карты – могущественные предметы, как правило, они лежат в открытую (к лучшему или к худшему) с самого начала игры. В базовой игре такого типа карт нет, но реликвии появляются в различных дополнениях.



К игре уже выпущено несколько совместимых друг с другом дополнений. Три из них вы найдёте прямо в этой коробке! Освоившись с базовой игрой, можете попробовать сыграть с различными комбинациями дополнений.

Базовая игра «Двери снов»

Компоненты игры

76 карт.

- 8 карт двери: 2 красные двери (обсерватория), 2 синие (аквариум), 2 зелёные (сад), 2 коричневые (библиотека).

- 58 карт лабиринта: 16 красных комнат (обсерватория), 15 синих (аквариум), 14 зелёных (сад), 13 коричневых (библиотека).
- 10 карт снов: 10 кошмаров.

Правила для 1-го игрока

Подготовка к игре

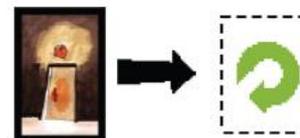
Перемешайте колоду из 76 карт и возьмите в руку 5 верхних карт. Если среди полученных карт оказываются карты двери и (или) снов, отложите их в *лимбо* и возьмите вместо них новые карты. Повторяйте эту процедуру, пока у вас в руке не окажется 5 карт лабиринта. После этого замешайте карты из лимбо обратно в колоду.



Пример. Игрок берёт 5 карт из колоды, это: 3 карты лабиринта, 1 карта снов и 1 карта двери.



Он откладывает карту двери и карту снов в лимбо и берёт новые 2 карты из колоды. Ими оказываются карта лабиринта и карта двери.



Он перемещает карту двери в лимбо и берёт новую карту, это карта лабиринта. Теперь в руке игрока 5 карт лабиринта. Он замешивает 3 карты из лимбо обратно в колоду.

Лимбо

По ходу игры вам придётся откладывать некоторые карты в сторону (в отдельную стопку рядом с колодой), чтобы в конце хода замешать их обратно в колоду. Эту временную стопку карт мы будем называть «лимбо».

Ход игры

Каждый игровой ход состоит из 3-х фаз.

1. Выложите или сбросьте карту.
2. Получите карту.
3. Замешайте карты.

❶ Фаза 1. Выложите...

Начните (если это первый ход) или продолжите ряд карт, выложив **одну** карту лабиринта в открытую перед собой. Выкладываемый вами ряд карт – небольшой кусочек лабиринта, по которому вы бродите.

Размещайте новые карты так, чтобы все выложенные карты были частично видны. Есть только одно **правило выкладывания карт**: символ новой карты (солнце, луна, ключ) не должен совпадать с символом предыдущей.



❌ Вы находите дверь
Выложив подряд 3 карты лабиринта одного цвета, вы получаете карту двери этого цвета – найдите её в колоде, положите перед собой и хорошенько перемешайте колоду.



...или сбросьте карту

Выберите карту лабиринта из руки и переместите её в стопку сброса. Если вы сбросили карту с символом луны или солнца, переходите к фазе 2. Если сбросили карту с символом ключа, выполните *пророчество*, а затем переходите к фазе 2.



Игрок выкладывает третью зелёную карту и берёт карту зелёной двери из колоды.

Пророчество

Посмотрите 5 верхних карт колоды, сбросьте одну из них (это обязательное действие), а затем положите 4 оставшиеся карты поверх колоды в любой выбранной вами последовательности.



Игрок выложил третью коричневую карту, но 3 коричневые карты не идут подряд, а значит, игрок не получает карту коричневой двери.

❶ Фаза 2. Получите карту

В руке у вас снова должно оказаться 5 карт лабиринта, поэтому возьмите верхнюю карту из колоды. И здесь возможны 3 варианта развития событий.

- Вы получили **карту лабиринта** – всё нормально, вы просто заменили выложенную или сброшенную на этом ходу карту новой картой.
- Вы получили **карту двери** – сбросьте из руки карту с символом ключа того же цвета и положите карту двери перед собой или отложите эту карту двери в лимбо.
- Вы получили **карту снов** – она тут же действует (в базовой игре только один тип карт снов – *кошмары*).

Кошмары

Получив карту кошмаров, вы тут же делаете одно из четырёх.

- Сбрасываете из руки карту с символом ключа.
- Откладываете одну из найденных карт двери в лимбо.
- Открываете из колоды 5 верхних карт, откладываете все карты двери и снов в лимбо и сбрасываете все остальные карты.
- Сбрасываете все карты из руки, после чего, как и в начале игры, получаете 5 карт лабиринта из колоды, откладывая в лимбо карты снов и двери (карты снов при этом не действуют, и сбросить карту с символом ключа, чтобы получить карту двери, вы тоже не можете).



Выполнив одно из этих действий, вы сбрасываете карту кошмара.

Если в руке у вас 5 карт, переходите к фазе 3. Если нет, собирайте карты из колоды и действуйте так, как описано выше.

❷ Фаза 3. Замешайте карты

Замешайте все карты из лимбо обратно в колоду.

Ход окончен. Продолжайте делать ходы, пока не закончится игра.

Конец игры**Победа**

Отыскав (положив перед собой) восьмую карту двери, вы тут же побеждаете в игре.

Поражение

Вы проигрываете, если вам нужно взять карту из колоды, а карт в колоде нет.

Правила для 2-х игроков

Правила игры для двух участников во многом схожи с правилами для одного, но есть и отличия.

Подготовка к игре

Перемешайте колоду из 76 карт и откройте из неё 8 верхних карт. Как обычно, откладываете в лимбо карты снов и двери, пока перед вами не будут лежать 8 карт лабиринта.

Замешайте все карты из лимбо в колоду.

Друг за другом игроки берут по одной из 8-ми открытых карт, пока в руке каждого из них не окажется 3 карты. Три эти карты в руке называются «*личным резервом*», а две оставшихся на столе – «*общим резервом*».

Пример игры после нескольких ходов.



Личный резерв, общий резерв

Считается, что рука игрока состоит из карт личного и общего резервов. Поэтому, когда вы собираетесь выложить или сбросить карту, можете выбрать эту карту как из личного, так и из общего резервов. Или если вы, выполняя действие карты кошмаров, решаете сбросить все карты из руки, то сбрасывайте их и из личного, и из общего резервов. Получая карты из колоды, заполняйте сначала личный резерв, а затем – общий (откладывая, как обычно, карты двери и снов в лимбо и получая вместо них новые карты из колоды).

Ход игры

Каждый игрок выкладывает свой собственный ряд карт, путешествуя только по своей части лабиринта. Выкладывать карты в чужой лабиринт нельзя.

Сбросив карту в фазе 1 (Выложите или сбросьте карту), можете тут же поменять карту из личного резерва на карту из общего резерва.

Игроки делают ходы друг за другом, пока не кончится игра.

Конец игры

Победа

Положив перед собой четвёртую карту двери (все карты двери должны быть разного цвета), вы тут же заканчиваете игру и побеждаете в ней.

Варианты игры

Участникам необязательно соревноваться друг с другом, они могут играть и одной командой. Можно придумать несколько вариантов кооперативной игры: от полного молчания (игрокам запрещено обсуждать карты личных резервов, им остаётся только догадываться, что это за карты, внимательно следя за действиями товарища) до полностью открытой игры (личные резервы лежат перед игроками в открытую, а сами они активно обсуждают дальнейшую стратегию). Рекомендуем участникам решить заранее, по какому варианту они собираются играть.

Дополнение «Книга найденных ступеней»

В этом дополнении к цели вас приведёт книга найденных ступеней. Эта реликвия определяет порядок, в котором вы должны находить двери, а также содержит мощные заклинания, которые помогут вам справиться с этой нелёгкой задачей.

Дополнительные компоненты



- 8 карт цели.
- 1 карта заклинаний.

Карты этого дополнения помечены символом

Подготовка к игре

Перемешайте 8 карт цели, выложите их в один ряд в закрытую, а затем переверните каждую карту. Положите карту заклинаний символом

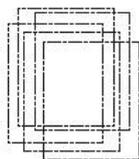
Подготовка к соло-игре.



Карты цели



Колода



Стопка сброса



Ваш лабиринт



Карта заклинаний



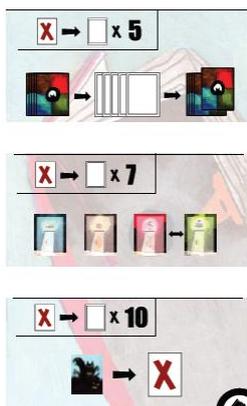
5 карт лабиринта в руке

Нововведения

Отныне вы отыскиваете двери в порядке, заданном картами цели.

Получив карту двери, проверьте, совпадает ли она с первой открытой картой цели. Если да, положите карту двери перед собой и переверните карту цели. Если нет – отложите карту двери в лимбо.

Потеряв одну из найденных карт двери (например, под действием карты кошмаров), откройте соответствующую карту цели. Теперь эта карта цели будет первой дверью, которую вам предстоит найти.



Карта заклинаний

Эта карта даёт доступ к трём различным заклинаниям. У каждого заклинания есть стоимость произнесения – число карт, которое придётся убрать из стопки сброса. Получается, чем больше ваш сброс, тем больше заклинаний вы сможете произнести.

Количество заклинаний, которое можно произнести в ход, не ограничено. Также не запрещается произносить одни и те же заклинания по несколько раз, главное, чтобы в сбросе было достаточно карт.

Какие карты убрать из сброса, решать вам. Однако помните, что убрав карты, вы уже никак не сможете их использовать (единственное, что вы сможете с ними сделать – это посмотреть их).

Три заклинания

Парадоксальное пророчество

(стоимость – 5 или 6 карт из сброса).
Посмотрите 5 нижних карт колоды. Положите одну карту поверх колоды и уберите оставшиеся 4 обратно под низ колоды.

Параллельное планирование

(стоимость – 7 или 9 карт из сброса).
Поменяйте местами 2 карты цели.

Суровое наказание

(стоимость – 10 или 12 карт из сброса).
Сбросьте только что полученную карту кошмара, игнорируя её эффект.

Соответствующая карта двери была замешана обратно в колоду (действие карты кошмаров), поэтому эта карта цели снова открылась

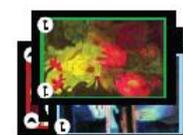
Пример игры на двоих после нескольких ходов.



Лабиринт Игрока Б



Колода



Стопка сброса



Лабиринт Игрока А



Вариант игры «Потерянные ступени»

Если хотите усложнить игру, играйте с картой заклинаний, выложенной символом  в закрытую.

Дополнение «Башни»

Помимо всего прочего, в этом дополнении вам придётся выстроить легендарные башни снов и защитить их хрупкие стены от злобных инкубов.

Дополнительные компоненты



- 12 карт башни (3 красные башни, 3 синие, 3 коричневые, 3 зелёные).
Карты этого дополнения помечены символом .

Подготовка к игре

Замешайте все 12 карт башни в колоду.

Нововведения

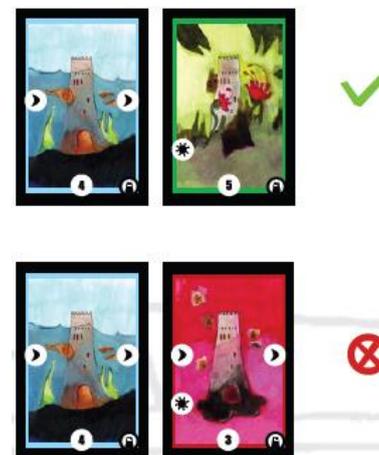
Дополнительное условие победы

Для того чтобы победить в игре (помимо нахождения 8-ми дверей) вам нужно будет выложить в ряд 4 карты башни разного цвета.

Башни

Карты башни относятся к картам лабиринта. Как и комнаты, они выкладываются в свой собственный отдельный ряд. Тем не менее, в игре на двоих ряд башен по-прежнему один, и оба игрока могут добавлять в него карты.

В левой и правой части карт башни изображены символы луны и солнца. Правило выкладывания башен похоже на правило выкладывания комнат: символ в левой части новой карты не должен совпадать с символом правой части предыдущей карты.



Сброс карты башни

Сбрасывая карту башни, вы смотрите 3, 4 или 5 верхних карт колоды (конкретное число определяется цифрой в нижней части карты) и возвращаете их обратно в любой выбранной вами последовательности.

Башни и кошмары

Выполнив действие карты кошмаров, вы обязаны сбросить одну из выложенных карт башни. Вы можете сбросить любую выложенную башню, даже ту, которая лежит между двумя другими башнями (если, конечно, после сброса этой башни правило несовпадения символов при выкладывании карт башни не будет нарушено).

Сохранение башни

Башню можно и сохранить. Получив и выполнив действие карты кошмаров, можете положить эту карту кошмаров в лимбо (а не в сброс), чтобы не сбрасывать одну из выложенных карт башни.

Законченный ряд башен

Карты кошмаров не действуют на законченный ряд из 4-х карт башни разного цвета – больше вам не придётся сбрасывать выложенную башню, получив карту кошмара.



Законченный ряд карт башни

Вариант игры «Камень на камне»

Если хотите усложнить игру, забудьте про предыдущий пункт правил – карты кошмаров действуют даже на законченный ряд башен.

Дополнение «Дурные предчувствия и сладкие сны»

Помимо всего прочего, в этом дополнении вы будете бороться с дурными предчувствиями – тёмными реликвиями, проявляющими себя в определённые моменты вашего путешествия. Справиться с ними вам помогут сладкие сны, такие хорошие, но такие недолговечные...

Дополнительные компоненты



- 8 карт дурных предчувствий.
- 4 карты сладких снов.

Карты этого дополнения помечены символом ©.

Подготовка к игре

Замешайте все 4 карты сладких снов в колоду.

Перемешайте карты дурных предчувствий и откройте 4 верхние карты. Рядом с ними положите в закрытую стопку из 4-х оставшихся карт дурных предчувствий.

Нововведения

Карты дурных предчувствий

На каждой карте дурных предчувствий указано условие, когда карта проявляет себя, и наказание, которое вы получаете, выполнив это условие. Получив наказание, вы сбрасываете сделавшую своё чёрное дело карту.

Если вы одновременно выполняете условия сразу нескольких карт дурных предчувствий, то выбираете сами, в каком порядке получать наказания. Бывает и так, что после наказания одной карты перестаёт выполняться условие второй карты, в этом случае ничего не делаете со второй картой: ни получайте её наказание, ни сбрасывайте её.

Карты сладких снов

Сладкие сны относятся к картам снов.

Получив карту сладких снов в фазе 2 (Получите карту), вы делаете одно из трёх.

- Убираете одну из открытых карт дурных предчувствий из игры, не получая её наказание.
- Открываете 7 верхних карт из колоды, сбрасываете столько карт, сколько хотите, и кладёте оставшиеся карты поверх колоды в любой желаемой последовательности.
- Выбираете любую карту из колоды, перемешиваете колоду и кладёте выбранную карту поверх неё.



Выполнив одно из этих действий, сбросьте карту сладких снов.

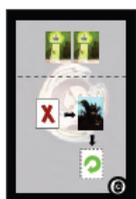
Дурные предчувствия



Если нашли 2 красные двери, выберите и сбросьте из колоды все красные комнаты.



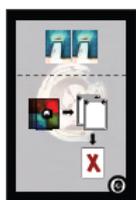
Если нашли 2 двери одного цвета, отложите одну из этих дверей в лимбо.



Если нашли 2 зелёные двери, переложите 1 карту кошмаров из сброса в лимбо.



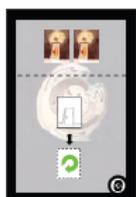
Если нашли как минимум 5 дверей, откройте 2 карты дурных предчувствий (если их условия выполняются, вы тут же получаете наказание).



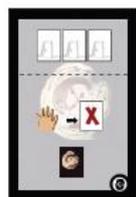
Если нашли 2 синие двери, выберите и сбросьте из колоды 2 карты с символом ключа.



Если нашли как минимум по одной двери каждого цвета, выберите и сбросьте из колоды все карты счастливых снов.



Если нашли 2 коричневые двери, отложите одну из найденных дверей в лимбо.



Если нашли как минимум 3 двери, сбросьте все карты из руки, возьмите 5 новых карт (по обычным правилам) и откройте 1 карту дурных предчувствий (если её условие выполняется, вы тут же получаете наказание).

Вариант игры «Ужасные предчувствия»

Если хотите усложнить игру, открывайте 5 или 6 карт дурных предчувствий перед началом игры.