

Базовая игра

Компоненты

Существует четыре типа карт:

Карты дверей

Они – цели ваших поисков. Наличие всех 8 карт дверей на столе является победой в игре.

Существует 2 карты двери каждого из цветов (красный, синий, зеленый и коричневый).

Карты Лабиринта

Они представляют собой различные магические места, которые вы исследуете. Это карты в ваших руках, которые вы играете и сбрасываете. В базовой игре есть только один тип карт Лабиринта: Залы, которые представлены в различных цветах (красный, синий, зеленый и коричневый) и 3 различных подтипов: Луна, Солнце и Ключ.

Карты Сна

Эти карты представляют тварей, скитающихся в коридорах лабиринта. Когда подобная карта берется из колоды, ее эффект немедленно срабатывает. В базовой игре есть только одна карта данного типа: Кошмары.

Реликтовые карты

Эти могущественные объекты, которые присутствуют с самого начала игры – к вреду или к благу. Эти карты не представлены в базовой игре, но могут быть найдены в различных расширениях.

Существует несколько мини-расширений, все совместимые между собой. Три из этих расширений включены в эту коробку. Когда вы освоите базовую игру, вы можете исследовать различные расширения, добавлять и комбинировать их.

Базовая игра: Двери Снов.

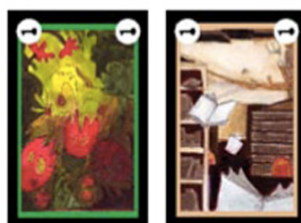
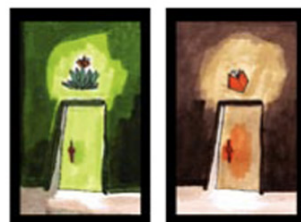
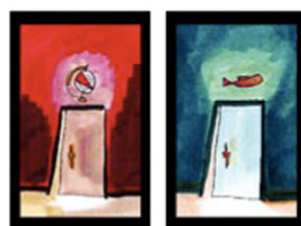
Компоненты: 76 карт

- 8 карт дверей: 2 красные (обсерватория), 2 синие (аквариум), 2 зеленые (сад), 2 коричневые (библиотека)
- 58 карт Лабиринта: 16 красных Зал (обсерватория), 15 синих Зал (аквариум), 14 зеленых Зал (сад), 13 коричневых Зал (библиотека)
- 10 карт Сна: 10 Кошмаров.

Правила для 1 игрока

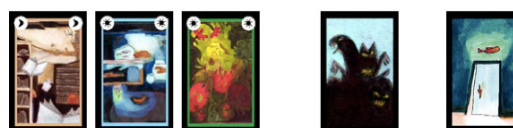
А: Расклад

Перемешайте 76 карт колоды и сдайте 5 первых карт. Отложите карты Дверей и Сна в стопку Неизвестности и замените их следующими картами из колоды, пока у вас не будет 5 карт Лабиринта в руках. Затем замешайте карты из стопки Заточения обратно в колоду.

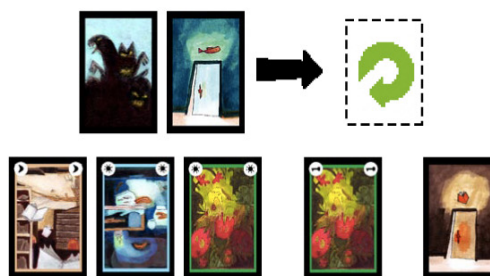


Стопка Неизвестности

В течение игры некоторые эффекты могут обязать вас замешать карту обратно в колоду; когда это происходит, временно положите карту в стопку, рядом с колодой: Неизвестность; в конце каждого хода, все карты, отложенные таким образом, замешиваются обратно в колоду.



Пример:
игрок взял 5 карт: 3 карты лабиринта, 1 карту Сна и 1 карту Двери.



Он откладывает карты Сна и Двери в стопку Неизвестности и берет 2 карты взамен: 1 карта Лабиринта и другая карта Двери.



Он откладывает карту двери и берет другую карту взамен: это карта Лабиринта. Теперь у игрока 5 карт лабиринта в руках, он замешивает стопку Неизвестности (т.е. 3 отложенные карты) обратно в колоду.

Б. Ход игры

Игра делится на три фазы:

1. Играть или Сбросить
2. Взять
3. Перемешать

1) Играть

Начните (если это первый раунд) или продолжите (для остальной игры) ряд карт, который представляет часть лабиринта, которую вы исследуете, сыграв **одну** карту лицом вверх перед собой.

Карта должна быть положена так, чтобы предыдущая карта была частично видима. Есть одно **золотое правило**: играемая карта не может иметь один и тот же символ с картой, которая игралась до этого. Помните, есть три символа: Солнце, Луна и Ключ.

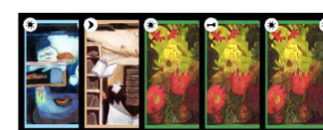
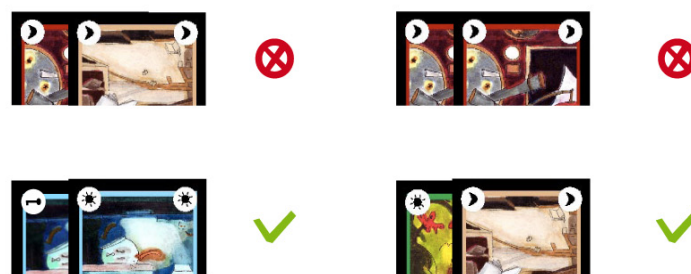
Открывая Дверь

Если только что сыгранная карта - третья подряд того же цвета, вы получаете Дверь этого цвета: вы можете найти карту в колоде, положить ее на стол напротив себя и перемешать колоду.

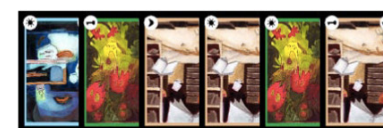
или Сбросить

Выберите карту в руке и сбросьте ее в стопку сброса. Если это карта Луны или Солнца, переходите к фазе 2) Взять. Если сброшенная карта – Ключ, сначала запускается **Пророчество**, затем переходите к фазе 2) Взять.

Пророчество: посмотрите верхние 5 карт в колоде, сбросьте одну из них (это обязательно), и положите оставшиеся 4 карты обратно в колоду в произвольном порядке.



Игрок только что сыграл третью зеленую карту, теперь он может искать Дверь зеленого цвета в колоде



Игрок только что сыграл коричневую карту, но его последовательность коричневых карт прервана зеленой картой. В этом случае он не может искать в колоде Дверь коричневого цвета.

2) Взять

Вы должны пополнить свою руку до 5 карт, взяв верхние карты из колоды.

Существует три варианта:

1. Это карта **Лабиринта**. Это карта просто заменяет карту, только что сыгранную или сброшенную в этом ходу.

2. Это карта **Двери**. Вы можете немедленно скинуть с руки карту Ключа этого же цвета. Если вы делаете это, вы получаете карту **Двери** и кладете ее напротив себя. Иначе, положите **Дверь** в стопку **Неизвестности**.

3. Это карта **Сна**. Вы должны разрешить эффект карты немедленно.

В базовой игре есть только один тип карт Сна: Кошмар.

Когда вы взяли карту Кошмара, вы можете выбрать одно из следующих действий:

Сбросить карту Ключа с руки

или

Положить одну из добытых карт Дверей в стопку Неизвестности

или

Открыть 5 верхних карт в колоде; если среди открытых карт есть карты Двери и/или Сна, карты откладываются в стопку Неизвестности; оставшиеся карты сбрасываются.

или

Сбросить все карты с руки; в этом случае вы должны набрать новые 5 карт и отобрать их, как и в начале игры: берите карты, пока не наберете 5 карт Лабиринта в руку, откладывая карты Двери и Сна в стопку Неизвестности (карты Сна не срабатывают и вы не можете получить Дверь, сбросив карту Ключа).

Когда карта Кошмара разрешена, сбросьте ее.



Если в вашей руке 5 карт, переходите к фазе 3) Перемешать. Иначе, продолжайте пополнять карты в руке и брать верхние карты из колоды, разрешая каждую карту, как описано выше.

3) Перемешать

Замешайте все отложенные карты из стопки Неизвестности обратно в колоду.

Ход закончен. Делайте ход за ходом до конца игры.

В. Конец игры

Победа

Вы победили, если смогли получить все 8 карт Дверей в одно и то же время на столе. Игра заканчивается немедленно (вам не нужно пополнять карты в руке).

Поражение

Вы проиграли, если вы должны взять карту, чтобы пополнить руку, но в колоде уже нет карт.

Правила для 2 игроков

Правила для 2 игроков такие же, как и для соло игры, за исключением следующих пунктов:

А. Расклад

Перемешайте 76 карт и раскройте 8 верхних карт. Отложите любые карты Двери и Сна в стопку Неизвестности и замените их картами из колоды, пока не будет 8 карт Лабиринта.

Замешайте карты из стопки Неизвестности обратно в колоду.

Каждый игрок берет одну из 8 открытых карт, пока у каждого игрока не будет по 3 карты. Эти три карты называются «личным ресурсом». Оставшиеся 2 карты называются «общим ресурсом» и остаются открытыми.

Личный ресурс/Общий ресурс

Когда игрок решает играть или сбросить карту, он выбирает карту из Личного ресурса или из Общего ресурса.

В действительности рука игрока состоит из обеих групп.

Поэтому, если игрок решает сбросить всю руку (как результат карты Кошмара), он должен сбросить все карты из Личного ресурса (в руке) и Общего ресурса (на столе). Когда после этого он пополняет карты в руке, сначала он берет 3 карты в Личный ресурс, затем 2 карты в Общий ресурс, откладывая в стопку Неизвестности карты Сна и Двери и набирая взамен другие карты.

Б. Ход игры

Каждый игрок строит один ряд карт – каждый путешественник исследуют различные части лабиринта, так что у каждого игрока свой ряд. Играть карты в ряд другого игрока не разрешается.

или Сбросить

В дополнение в сбросу карты, текущий игрок может тут же поменять карту из Личного ресурса на карту из Общего ресурса. Игроки делают ходы по очереди до конца игры.



С. Конец игры

Победа

Каждый игрок должен одновременно иметь 4 карты Двери, по одной каждого цвета. Игра заканчивается немедленно (текущему игроку не надо пополнять карты в руке).

Д. Варианты игры

Возможны различные варианты, раскрывающие кооперативную составляющую игры: от полного молчания (игроки не сообщают никакой информации о картах в своем Личном Ресурсе и должны предполагать, как лучше играть в соответствии с действиями другого игрока) до открытой игры (игроки держат свой Личный ресурс открытым на столе и открыто обсуждают стратегию). Мы рекомендуем договариваться заранее перед игрой, как вы собираетесь играть.

Перевод Денис Metaller Боровиков (<http://boardgamegeek.com/user/Metallerden>) верстка smk70