

Настольная игра

# МОРК

СТРАНА ВЕЧНОЙ ЮНОСТИ



Backspindle  
Games Ltd.



Авторы игры: Леонард Бойд и Дэвид Брэшоу



# Морк

Приключение в мире Mournе Quest®.

Авторы: Леонард Бойд  
и Дэвид Брэшоу

Иллюстраторы: Джон Фаррели и Алан Перри

По мотивам книг Гарри Макэллерона

Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев

Редакторы: Дмитрий Рудев, Анастасия Ермакова

Вёрстка: Анна Медведева

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру  
Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей  
на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?  
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании  
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных  
призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

[www.backspindlegames.com](http://www.backspindlegames.com)  
Twitter @Backspindlegame  
Facebook @BackSpindleGames  
YouTube Backspindle Games  
Instagram backspindle\_games

## СОДЕРЖАНИЕ

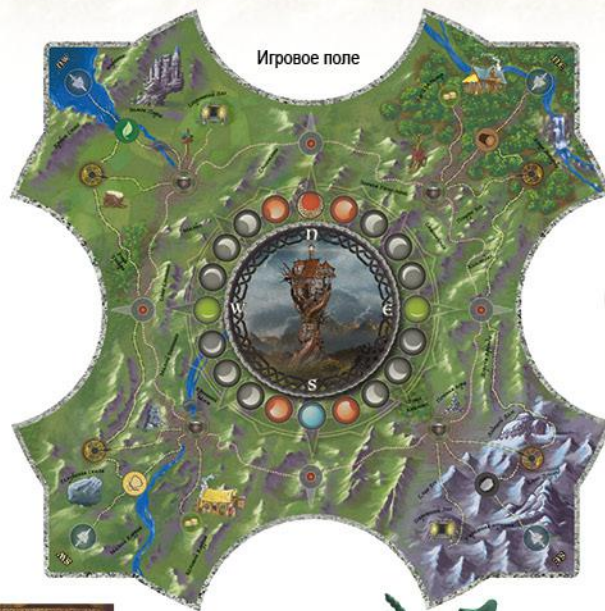
Раздел	Страница
Компоненты	3
Волшебство Морна	4
Описание игры	4
Подготовка к игре	4 - 6
Игровое поле	6 - 7
Ход игры	8
Фаза героев	8
Враги	9
Фаза врагов	11
Сражения	13
Последняя битва	15
Уровни сложности и соло-режим	18
Пример игры	18 - 19
Памятка	20



# КОМПОНЕНТЫ

- 1 правила игры
- 1 игровое поле
- 4 диска Кошмаров
- 7 планшетов и фигурок героев
- 4 планшета и фигурки Кошмаров
- 1 планшет и фигурка Морноеда
- 4 боевых кубика (уровней 1 - 4)
- 2 кубика компаса
- 1 колода предметов из 28 карт (в т.ч. 4 карты ведьмы)
- 1 колода артефактов из 18 карт
- 4 набора по 16 жетонов берегов (гранит, золото, терновник и лён)
- 2 маркера Луны
- 5 жетонов горшков с золотом
- 1 мешочек для тайлов встреч
- 3 набора тайлов встреч
  - 11 тайлов первого уровня
  - 16 тайлов второго уровня
  - 20 тайлов 3 уровня.
- 3 планшета Жутей
- 12 фигурок Жутей (по 4 каждого уровня)
- 6 талисманов Морна
- 24 маркера ран
- 16 жетонов навыков
- 6 жетонов компаса
- 4 жетона проломов в стене

*Примечание: в комплект включено больше жетонов, чем может потребоваться в игре, на всякий случай.*



Игровое поле



Планшет героя



Диски Кошмаров



Фигурки героев



Планшет Кошмара



Фигурка Морноеда



Планшет Морноеда



Фигурки Кошмаров



Фигурки Жутей



Планшеты Жутей



Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3



Жетоны берегов

Гранит Золото Терновник Лён



Карты предметов



Маркеры ран



Жетоны горшков с золотом



Жетоны проломов в стене



Жетоны компаса



Боевые кубики

Уровень 1

Уровень 2

Кубики компаса

Уровень 3

Уровень 4



Карты ведьмы

Карты артефактов



Маркер Луны



Жетоны талисманов Морна



Жетоны навыков



Тайлы встреч

Уровень 1

Уровень 2

Уровень 3



Мешочек для тайлов встреч



## ВОЛШЕБСТВО МОРНА

Страна наполовину реальная, наполовину вымышленная, населена множеством удивительных существ.

Горы Морн – настоящие, и в Ирландии до сих пор из поколения в поколение передают легенды о волшебстве, героях и чудовищах.

Говорят, что самое ужасное из этих чудовищ взяло под контроль остальных монстров и скоро вырвется из заточения за стеной Морна. Чтобы его победить и вернуть спокойствие и мир в волшебную страну, вам понадобятся полезные навыки, волшебные предметы и немного удачи.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Каждый игрок играет за одного из семи героев волшебной страны Морн. Вместе они должны изгнать четырёх Кошмаров, управляемых Морноедом, прежде чем те ворвутся в Морн. Но дни сменяются ночами, и время идёт всё быстрее...

Успеете ли вы изгнать кошмаров, защитить стену Морна и победить Морноеда?

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В первой части игры герои должны сообща изгнать всех четырёх Кошмаров. Для этого им нужно собирать обереги и класть их на диски Кошмаров.

Если героям не удастся изгнать Кошмара до того, как его диск повернётся до конца, то Кошмар вырвется на игровое поле и героям придётся победить его в сражении.

**ВАЖНО:** Собирая нужные обереги, герои должны не забывать и о поиске предметов, необходимых для повышения их показателей. Это необходимо, чтобы иметь шанс на победу в последней битве с Морноедом.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колода предметов



4

10



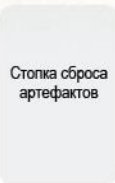




Стопка  
излишков



Колода  
артефактов



Стопка сброса  
артефактов

Сброс тайлов  
встреч



Выбор уровня  
сложности



На иллюстрации диск Кошмара  
находится в правильном  
положении для начала игры на  
уровне сложности 2 (среднем).



Маркер Луны

Запас оберегов



11



14 См. следующую  
страницу.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центре стола.
- 2 Случайным образом разложите 4 диска Кошмаров вокруг поля, и поставьте на каждый соответствующую фигурку лицом к жёлтой стрелке.
- 3 Выберите уровень сложности игры (стр. 16).  
Поверните каждый диск Кошмара в положение, соответствующее выбранному уровню сложности.
- 4 Положите планшеты Кошмаров сбоку от игрового поля.
- 5 Положите маркер Луны белой стороной вверх на верхнюю (северную) ячейку трека Луны.
- 6 Найдите в колоде предметов карты ведьмы и отложите их в сторону.
- 7 Выберите случайным образом карту предмета и положите её на стол, чтобы начать стопку излишков.
- 8 Перемешайте остальные карты предметов с картами ведьмы и положите получившуюся колоду предметов лицевой стороной вниз рядом со стопкой излишков.
- 9 Перемешайте колоду артефактов и положите её лицевой стороной вниз рядом с колодой предметов.
- 10 Положите тайлы встреч 1 уровня в мешок. Остальные тайлы встреч положите рядом с игровым полем.
- 11 **В партии с 2 игроками:** Уберите по 2 тайла Жутей каждого уровня обратно в коробку.
- 11 Положите планшеты и фигурки Жутей рядом с полем. Положите планшет 1 уровня сверху, он понадобится вам первым.
- 12 Разделите остальные жетоны по стопкам и положите их так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.
- 13 Возьмите 1 кубик компаса и боевой кубик 1 уровня (серый). Отложите остальные кубики в сторону.
- 14 Отложите планшет и фигурку Морноеда в сторону.

Продолжение на следующей странице.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

### 15 ВЫБЕРИТЕ ГЕРОЕВ

Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие фигурку и планшет. Также каждый игрок берёт 3 жетона навыков и кладёт их рядом с планшетом. Игроки ставят фигурки героев на стартовые точки.

Игрокам доступны следующие 7 героев: Джек, Кобс, Мур, Бейт, Грэйс, Тесс и Финиас Броган. Герои отличаются базовыми показателями и уникальными навыками.



#### БОЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

У каждого героя есть 3 боевых показателя – Храбрость, Сила и Магия. Базовое значение каждого из показателей напечатано на планшете героя. В ходе игры показатели можно увеличить при помощи карт предметов.

#### РЮКЗАК ДЛЯ ОБЕРЕГОВ

Каждый герой может нести 3 оберега.

#### ОЧКИ ЖИЗНИ

У каждого героя есть 3 очка жизни, обозначенных на планшете символами сердца. Во время игры герои могут получать раны (см. Сражения на стр. 13). Отмечайте это, положив маркер раны на символ сердца.

**Если герой получит 3 раны, он погибнет, и игра закончится...**

#### НАВЫКИ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть особый навык, который можно использовать только 3 раза за игру. Навык можно применить в любой момент (не обязательно в свой ход).

Каждый игрок берёт 3 жетона навыков в начале игры. Каждый раз, когда игрок использует навык, он должен вернуть один жетон в запас.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

### ЛОКАЦИИ



#### 1 СТАРТОВАЯ ТОЧКА (4 ШТ.)

В начале игры игроки выставляют фигурки своих героев на стартовые точки. Во время игры персонажи могут лечить свои раны на стартовых точках.



#### 2 ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ (4 ШТ.)

Замковый камень находится перед диском Кошмара. Именно туда герои должны принести обереги, необходимые для изгнания кошмара. Во время последней битвы Морноед попытается проломить стену в одном из этих мест.



#### 3 УЗЛОВАЯ ТОЧКА (4 ШТ.)

Узловые точки находятся в углах поля. Там герои могут получать карты предметов, и там же появляются на поле Жути.



#### 4 ПЕРЕКРЁСТОК (4 ШТ.)

Четыре перекрёстка расположены вдоль стены Морна. Говорят, что клуриконы закапывают горшки с артефактами и другими ценностями на перекрёстках.



#### 5 СЕКРЕТНЫЙ ЛАЗ (2 ШТ.)

На поле есть два входа в секретный лаз. Герой может мгновенно переместиться от одного входа к другому (например, спасаясь от Кошмара).



#### 6 ЛАВКА (2 ШТ.)

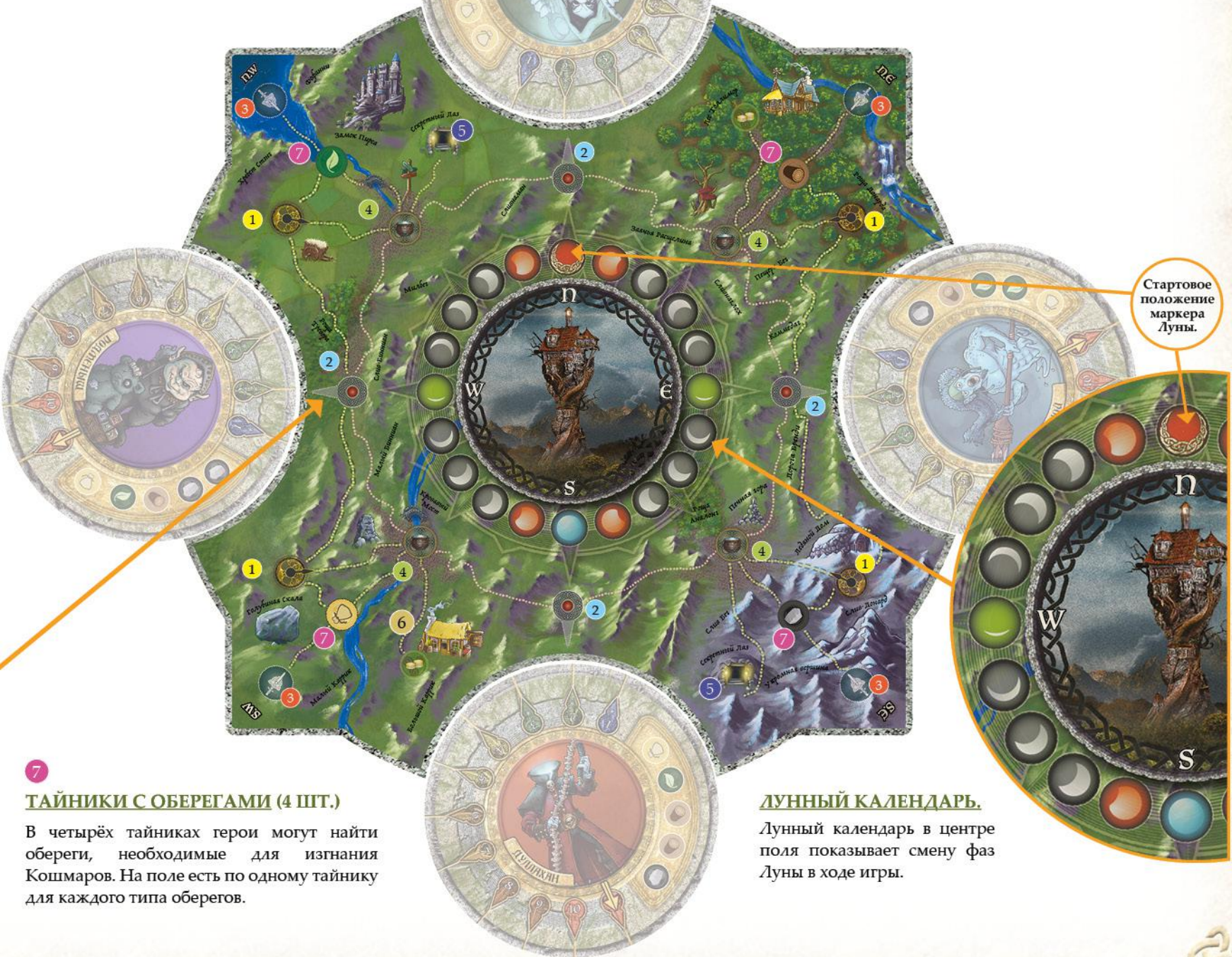
В лавках герои могут выменять обереги и артефакты.





### ДИСКИ КОШМАРОВ (4 ШТ.)

Четыре диска Кошмаров расположены вокруг игрового поля. Именно оттуда пытаются вырваться Кошмары, чтобы помочь Морноеду разрушить стену Морна.



Стартовое положение маркера Луны.

### 7 ТАЙНИКИ С ОБЕРЕГАМИ (4 ШТ.)

В четырёх тайниках герои могут найти обереги, необходимые для изгнания Кошмаров. На поле есть по одному тайнику для каждого типа оберегов.

### ЛУННЫЙ КАЛЕНДАРЬ.

Лунный календарь в центре поля показывает смену фаз Луны в ходе игры.



## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, а каждый раунд – из 2 фаз: фазы героев и фазы врагов.

### ФАЗА ГЕРОЕВ

В эту фазу все игроки совершают свои ходы по очереди, начиная с первого игрока.

В свой ход игрок:

1. Совершает действия.
2. Передвигает маркер Луны на одно деление по часовой стрелке.
3. Бросает один или два кубика компаса и применяет выпавшие результаты.

Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

После того, как все игроки совершили свои ходы, начинается фаза врагов.

### ФАЗА ВРАГОВ

1. Враги перемещаются.
2. Силы Кошмаров применяются.
3. Враги атакуют.
4. Новые тайлы встреч входят в игру.

## ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ

Каждый игрок в свой ход может совершить до 3 действий. Игрок может выполнить одно и то же действие несколько раз за ход.

Доступные действия:

- Передвинуть героя в соседнюю локацию по дороге. На каждое движение игрок должен потратить действие.

В одной локации может находиться не более двух фигурок. Если герой начинает свой ход в одной локации с другим героем, то он должен потратить первое действие на то, чтобы переместиться в другую локацию, и не может вернуться обратно в тот же ход. Если герой переместился на один вход в секретный лаз, то он может сразу же переместиться на другой вход, не тратя дополнительных действий.

В первом раунде герой может покинуть стартовую точку только по стрелке.

- Находясь на тайнике с оберегами, игрок может взять обереги указанного на тайнике типа. Герой может нести до трёх оберегов. За одно действие герой может взять один оберег на Сложном уровне, или любое количество оберегов на других уровнях сложности.



Гранит, золото, терновник и лён.

Игрок может вернуть обереги из рюкзака героя в общий запас в любой момент, чтобы освободить место.

- Находясь на замковом камне, игрок может поместить оберег на находящийся рядом диск Кошмара. За одно действие герой может поместить один оберег на Сложном уровне, или любое количество оберегов одного типа на других уровнях сложности.

Для того, чтобы изгнать Кошмара, игроки должны поместить на его диск 5 оберегов указанных типов.

Подробнее об изгнании см. «Кошмары» на стр. 10.

- Находясь на узловой точке, игрок может взять одну верхнюю карту предмета из колоды (не тратя действие) или стопки излишков (потратив одно действие). В свой ход игрок может взять только одну карту предмета.



Взяв карту, игрок подкладывает её под область с показателем соответствующего цвета на планшете персонажа. С этого момента значение на предмете прибавляется к значению показателя на планшете.



Под одним показателем может находиться только один предмет. Если игрок получает второй предмет того же цвета, то он должен положить один из двух этих предметов на верх стопки излишков.

Если игрок берёт из колоды предмет карту ведьмы, то он читает текст на ней вслух, следует указаниям, а затем возвращает её в коробку (она не отирается в стопку излишков).



- Находясь в одной локации с другим героем, игрок может потратить действие, чтобы передать ему один из своих предметов.
- Находясь в одной локации с врагом, игрок может потратить действие, чтобы атаковать этого врага. Если герой переместился в локацию с врагом, то он обязан потратить следующее действие на то, чтобы атаковать врага, если может.
- Находясь на любой стартовой точке, игрок может потратить действие, чтобы вылечить одну рану герою.
- Находясь в лавке, игрок может потратить действие, чтобы обменять два одинаковых оберега на один оберег любого типа, или три одинаковых оберега на карту из колоды артефактов.



## В СВОЙ ХОД ИГРОК МОЖЕТ, НЕ ТРАТЯ ДЕЙСТВИЙ:



- Находясь на узловой точке, взять одну верхнюю карту предмета из колоды (как описано выше).



- Находясь на перекрёстке с жетоном горшка с золотом, взять карту из колоды артефактов. Верните жетон горшка с золотом в запас, а соответствующий тайл встречи отправьте в сброс.



- Использовать любое число карт артефактов. И использованные карты отправляются в стопку сброса.

*Примечание: Некоторые карты артефактов игрок должен разыграть сразу, взяв их из колоды. Это явно указано в тексте карт.*

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРА ЛУНЫ

После совершения всех действий игрок должен переместить маркер Луны на одно деление по часовой стрелке.

Когда маркер Луны в первый раз возвращается на начальное деление, переверните маркер красной стороной вверх.

Когда маркер Луны во второй раз возвращается на начальное деление, начинается последняя битва.

**Показатели врагов зависят от цвета того деления, на котором находится маркер.**

## КУБИКИ КОМПАСА



Переместив маркер Луны, игрок бросает один (если маркер Луны лежит белой стороной вверх) или два (если он лежит красной стороной вверх) кубика компаса и применяет выпавшие результаты:



N, S, E, W – поверните соответствующий диск Кошмара на одно деление по часовой стрелке. Если на выпавшем диске уже нет Кошмара, поверните ближайший по часовой стрелке диск, на котором Кошмар есть.

*Например, если на кубике выпал N (север), но Кошмар с северного диска уже вырвался на свободу, поверните восточный диск (E). Если и на нём нет Кошмара, то поверните южный диск (S).*



Роза ветров – положите жетон компаса в центр поля. Если все 6 жетонов компаса находятся в центре поля, верните их все в запас и поверните каждый диск Кошмара на одно деление по часовой стрелке.



Пусто – не поворачивайте диски Кошмара.

Если диск Кошмара повернут на последнее деление (жёлтая стрелка смотрит на замковый камень), Кошмар вырывается на свободу.



Плакун



Мытник



Жабник

## ВРАГИ

### ЖУТИ

Жути – небольшие волшебные существа, известные своей любовью ко всему, что плохо лежит. Хотя они и не очень опасны, будьте с ними осторожны – могут и укусить!

Вам встретятся три вида Жутей:

- **Плакуны** (Уровень 1) – наименее опасные из Жутей, ростом в аршин. Их кожа – пятнисто-бурая, с жёлтыми полосами.
- **Мытники** (Уровень 2) – весьма неприятны. Они бледные, похожи на кротов, да и питаются червями. Но не стоит их путать с безобидными зверьками...
- **Жабники** (Уровень 3) – коренастые Жути на трёх ногах. Если дашь Жабнику к тебе подкрасться, то век его помнить будешь.



На планшетах Жутей указаны их показатели в разных фазах Луны. На планшете Жабника также есть ячейки для маркеров ран.



## КОШМАРЫ

Кошмары – самые пугающие существа из легенд и сказок. Но вам придётся встретиться с ними вживую.

Кошмары больше, быстрее и сильнее Жутей. У каждого Кошмара есть злое Сила, которая начинает действовать, как только он вырвется из заточения.



На планшетах Кошмаров указаны их показатели в разных фазах Луны, их Силы и есть ячейки для маркеров ран.



Подменьши



Баньши



Водяной



Дуллахан

## ИЗГНАНИЕ КОШМАРОВ

Морноед призвал ужасных Кошмаров со всех четырёх сторон света, чтобы они помогли ему разрушить Морн. Кошмаров можно вырвать из-под контроля Морноеда и изгнать из Морна, собрав нужные обереги и принеся их к замковым камням.



Набор из пяти оберегов, нужный для изгнания Кошмара, изображён на его диске.

Герои могут поместить собранные обереги на диск Кошмара, находясь на замковом камне, соседнем с диском кошмара.

**Обереги можно собирать и класть на диск в любом порядке.**

На уровнях сложности Простой и Средний за одно действие можно поместить на диск несколько одинаковых оберегов (например, два золота).

На Сложном уровне за одно действие можно поместить на диск только один оберег (например, чтобы поместить два золота на диск, нужно потратить два действия).

Если все 5 изображённых оберегов помещены на диск до того, как он был повернут на последнее деление, Кошмар изгнан, и Морноед над ним более не властен.

Уберите фигурку Кошмара с диска, верните обереги с диска в запас и положите талисман Морна на диск. Возьмите из числа отложенных в начале игры боевых кубиков кубик с наименьшим уровнем – теперь вы можете пользоваться им в бою. Добавьте тайлы встреч следующего уровня в мешочек.

**Вы можете вернуть талисман Морна с диска в запас в любой момент игры, чтобы перебросить один любой кубик.**



## КОШМАР ОСВОБОДИЛСЯ

Если диск Кошмара оказался повернут так, что последнее деление (с жёлтой стрелкой) находится напротив замкового камня, то Кошмар оказывается под полным контролем Морноеда.

Диск Кошмара повернут до конца. Теперь Кошмар отправится на охоту за героями!



Когда это происходит, добавьте тайлы встреч следующего уровня в мешочек.

В ближайшую фазу врагов этот Кошмар вырвется из волшебной темницы своего диска в мир Морна, переместившись на замковый камень, и его Сила начнёт действовать.

Во все последующие фазы врагов Кошмар будет преследовать героев и нападать на них, пока герои не смогут его одолеть.



## НОВЫЕ ТАЙЛЫ ВСТРЕЧ

### ФАЗА ВРАГОВ

#### ДВИЖЕНИЕ ВРАГОВ

На этом шаге все Кошмары и Жути на поле (но не Кошмары на дисках) движутся в сторону ближайших к ним героев. Жути совершают одно перемещение, а Кошмары – два. Если враг находится или оказывается в одной локации с героем, то дальше враг не движется. Если два героя находятся на одном расстоянии от врага, то он предпочтёт двигаться к тому, который ближе по часовой стрелке.

#### ВАЖНО:

- На одной локации не могут находиться более двух фигурок. Если из-за этого враг не может войти в локацию с героем, то ему придётся остановиться.
- Даже Жути боятся Кошмаров! Жуть не может зайти в локацию с Кошмаром. Кошмар же может зайти в локацию с Жутью (даже если там уже находятся две фигурки). В этом случае уберите фигурку Жути и соответствующий тайл встречи с поля.



Если Кошмар, находящийся на диске, освобожден, переместите его на ближайший к диску замковый камень. Далее он на этом шаге не движется.

### ЗЛОВЕЩИЕ СИЛЫ

На этом шаге применяются Силы всех находящихся на поле Кошмаров.

### ВРАГИ АТАКУЮТ

Каждый враг, находящийся в одной локации с героем, атакует этого героя (см. Сражения на стр. 13).



В игре есть три набора тайлов встреч – тайлы 1, 2 и 3 уровней. В начале игры только тайлы 1 уровня находятся в мешочке.

**Добавляйте тайлы следующего уровня в мешочек в следующих случаях:**



- Если герои справились с Кошмаром (изгнав его или трижды победив в сражении).
- Если Кошмар освобожден.
- Если в мешочке закончились тайлы.

В каждом наборе есть тайлы 3 видов:



Тайлы Жутей



Тайлы горшков с золотом



Тайлы движения

Во время 4 шага фазы врагов игрок должен проверить все узловые точки, начиная с северо-восточной (NE) и далее по часовой стрелке.

Если рядом с узловой точкой нет тайла, и на ней нет фигурок, то игрок должен достать из мешочка тайл и положить его рядом с узловой точкой.



- Если игрок достал тайл Жуты, поставьте соответствующую фигурку Жуты на узловую точку.
- Если игрок достал тайл Горшка с золотом, положите жетон Горшка с золотом на ближайший перекресток. Если на перекрестке стоит любая фигурка или уже лежит жетон Горшка с золотом, не кладите новый жетон и положите тайл встречи в сброс.

- Если игрок достал тайл движения, все враги на поле движутся ещё раз. Каждый враг совершает столько перемещений, сколько стрелок изображено на тайле движения. В остальных перемещениях происходит так же, как на 1 шаге фазы врагов.

Затем каждый враг, находящийся в одной локации с героем, атакует этого героя.

Наконец, тайл движения отправляется в сброс.



## ПРИМЕР 4 ШАГА ФАЗЫ ВРАГОВ:

Игрок проверяет все узловые точки, начиная с северо-восточной (NE).

NW

### Северо-западная точка

На ней есть фигурка, поэтому игрок не тянет тайл.

4

NE

### Северо-восточная точка

На ней нет фигурок, и рядом с ней нет тайлов, поэтому игрок тянет тайл из мешочка и кладёт его рядом с узловой точкой. Это тайл Плакуна. Игрок берёт фигурку Плакуна и ставит её на узловую точку.

1



На перекрёстке стоит герой.

SW

### Юго-западная точка

На ней нет фигурок, и рядом с ней нет тайлов, поэтому игрок тянет тайл из мешочка.

3

Если он вытянет тайл Жути, то он положит его рядом с узловой точкой, и поставит фигурку Жути на точку.

Если он вытянет тайл движения, то обе находящиеся на поле Жути будут двигаться в сторону героев. Переместившись в локацию с Иуром, Мытник нападёт на него. После этого тайл движения отправится в сброс.

Если игрок вытянет тайл горшка с золотом, то ему придётся отправить этот тайл в сброс. Обычно в этом случае игрок должен положить жетон горшка с золотом на ближайший перекрёсток, но на этом перекрёстке сейчас есть фигурка, и потому горшок с золотом на поле не появится.

SE

### Юго-восточная точка

На ней нет фигурок, но рядом с ней есть тайл, поэтому игрок не тянет новый.

2





Все враги на поле движутся 1 раз



Все враги на поле движутся 2 раза

При розыгрыше тайла движения двигаться и атаковать могут все враги на поле, в том числе и те, что появились на нём на текущем шаге фазы врагов.

Тайлы движения могут позволить одному врагу атаковать героев несколько раз за один раунд.

В любой момент игры рядом с каждой узловой точкой может находиться только один тайл встреч.

- Тайл Жути отправляется в сброс, когда с поля убирается фигурка Жути (если Жуть была побеждена, украла что-то у героя или убежала, испугавшись Кошмара). Если на поле есть несколько тайлов Жутей одинакового вида, уберите тот, что находится в одной четверти поля с Жутью, или ближайший против часовой стрелки.
- Тайл Горшка с золотом отправляется в сброс, когда с поля убирается соответствующий жетон горшка с золотом.
- Тайл движения отправляется в сброс сразу после розыгрыша его эффекта.

## СРАЖЕНИЯ

Даже Жути могут доставить немало неприятностей, а уж Кошмары всегда опасны! Сражение в игре происходит в двух случаях – если герой атакует врага, или если враг атакует героя.



### БОЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ВРАГОВ И ФАЗЫ ЛУНЫ



У каждого врага, как и у каждого героя, есть 3 боевых показателя – Храбрость, Сила и Магия. Однако показатели врагов меняются со временем. Значение их показателей определяется фазой Луны (текущим положением маркера Луны на треке).

- Когда маркер Луны находится на **КРАСНОМ** делении (полнолуние), враги становятся сильнее.
- Если маркер Луны находится на **СЕРОМ** делении (растущая или убывающая Луна), показатели врагов имеют стандартное значение.
- Когда маркер Луны находится на **ЗЕЛЁНОМ** или **СИНЕМ** делении (новолуние), враги становятся слабее.

Всегда используйте ту строчку с показателями на планшетах врагов, которая соответствует текущей фазе Луны.

### ВРАГ АТАКУЕТ ГЕРОЯ

Жути и Кошмары атакуют героев, если находятся с ними в одной локации на шаге 3 фазы врагов или во время розыгрыша тайла движения. При атаке враг всегда использует наибольший из своих боевых показателей (при текущей фазе Луны). Однако враг не может использовать показатель, если под ним лежит маркер раны.



Например, Плакун, атакуя в полнолуние, использует свою храбрость, равную 13.

Если герой побеждает Плакуна или Мытника в бою, он получает награду (она указана на тайле встречи). За победу над Плакуном герой получает **1 оберег**, а за победу над Мытником – **2**. Затем уберите фигурку Жути и тайл встречи с поля.



Победив этого Плакуна, вы получите 1 золото.

Если герой побеждает Жабника, положите маркер раны на планшет врага под тем показателем, который использовался в бою. Этот показатель пока что не может быть использован в бою с Жабником.

Если на планшете уже был маркер раны, герой получает указанную на тайле встречи награду – **1 оберег и 1 карту** (из колоды предметов или колоды артефактов). Затем уберите фигурку Жабника и тайл встречи с поля, а маркер раны – с планшета врага.

Если герой побеждает Кошмара, то ни герой, ни Кошмар не получают раны.

Если герой проигрывает Жути, то он теряет **1 или 2 оберега**, или карту предмета, как указано на тайле встречи. Если у героя не хватает оберегов, то он должен сбросить карту предмета или артефакта. Если же у него нет карты, то он получает **1 рану** (положите жетон раны на планшет героя). Жуть сбегает с добычей – уберите фигурку и тайл встречи с поля. Если герой проигрывает Кошмару, то он получает **1 рану**.



Этот Жабник украдёт 2 оберега из рюкзака героя.

**Не забывайте, что если герой получит третью рану, то он погибнет, а вы проиграете.**



## ГЕРОЙ АТАКУЕТ ВРАГА

В свой ход герой может атаковать врага, находящегося с ним в одной локации, потратив на это действие. Атакуя врага, игрок сам выбирает, какой показатель использовать. *Выбирайте его так, чтобы увеличить ваши шансы на успех!*

- Атакуя Кошмара или Жабника, нельзя выбирать показатель, под которым на планшете врага уже лежит маркер раны.
- Если герой переместился в локацию с врагом, то он обязан атаковать врага следующим действием, если может.
- Победив врага, герой может сразу же атаковать его снова, если у героя ещё остались действия (но он не обязан этого делать).



*Иур начинает свой ход в локации, соседней с Мытником. Он тратит 2 действия, чтобы напасть на Мытника (1 на движение и 1 на атаку).*

Победа и поражение имеют те же последствия, что и в случае атаки врага, со следующими исключениями:

- **Если герой проигрывает**, то он, в дополнение к обычным потерям, больше не может совершать действий в этот ход. Не забудьте передвинуть маркер Луны и бросить кубик компаса.
- **Если герой побеждает Кошмара**, то он наносит Кошмару рану. Положите маркер раны на планшет Кошмара под соответствующим показателем. Этот показатель больше не может быть использован в бою с этим Кошмаром.



*Герой успешно атаковал Баньши, используя хитрость.*

Если вы положили на планшет Кошмара третий маркер раны, уберите фигурку Кошмара с поля. Затем возьмите из числа отложенных в начале игры боевых кубиков кубик с наименьшим уровнем и добавьте тайлы встреч следующего уровня в мешочек.


Чтобы окончательно справиться с освободившимся Кошмаром, героям придётся успешно атаковать его 3 раза, используя каждый боевой показатель по одному разу.


## ЗНАЧЕНИЯ ГРАНЕЙ КУБИКОВ





## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Чтобы определить исход сражения, игрок выбирает до 3 боевых кубиков из доступных игрокам, и бросает их.

 Игроки начинают игру лишь с кубиком **1 уровня (серым)**. Поэтому в начале игры они смогут использовать в сражении только один кубик.

 Избавившись от одного из Кошмаров (изгнав его при помощи оберегов или победив его 3 раза), игроки получают кубик **2 уровня (зелёный)**. С этого момента они могут бросать 2 кубика в сражении.

 Справившись и со вторым Кошмаром, игроки получают кубик **3 уровня (оранжевый)**. Теперь они могут использовать в сражении 3 кубика.

 Когда в игре останется только один Кошмар, игроки получат кубик **4 уровня (красный)**. Но использовать все 4 кубика в одном сражении нельзя – нужно выбрать не больше 3.

**Артефакты могут позволить игрокам использовать все 4 кубика.**

Если на сером кубике выпал одуванчик, то герой победил.

Если этого не случилось, но на 2 брошенных кубиках выпал промах, или промах выпал на единственном брошенном кубике, то герой проиграл сражение.

Во всех остальных случаях игрок подсчитывает свой результат:

1. Удвойте значения кубиков в следующих случаях (значение кубика может быть удвоено несколько раз):
  - Если на красном кубике выпало сердце, то удвойте значение всех кубиков.
  - День Кобса: если маркер Луны находится на голубом делении, удвойте значение всех кубиков.
  - Некоторые артефакты позволяют игрокам удвоить значения всех или некоторых кубиков.
2. Сложите значения всех кубиков.
3. Прибавьте значение боевого показателя героя (значение, указанное на планшете + значение лежащего под этим показателем предмета, если он есть). Используйте тот показатель, что был выбран нападающим в начале сражения.
4. Сравните сумму с соответствующим показателем врага (при текущей фазе Луны).
  - Если результат игрока больше или равен показателю врага, то игрок выиграл сражение.
  - Если же результат игрока меньше, то он проиграл.



# ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Как только маркер Луны вернётся на стартовую ячейку во второй раз (сделав два полных круга), Морноед попытается прорваться в Морн, сломав стену.

## ЖУТИ И КОШМАРЫ

Все оставшиеся на дисках Кошмары вырываются на свободу. Поставьте их на соседние с дисками замковые камни. Если на этих камнях находятся герои, переместите их на любые стартовые точки.

*Враги продолжают двигаться и атаковать героев в фазу врагов, как и раньше.*

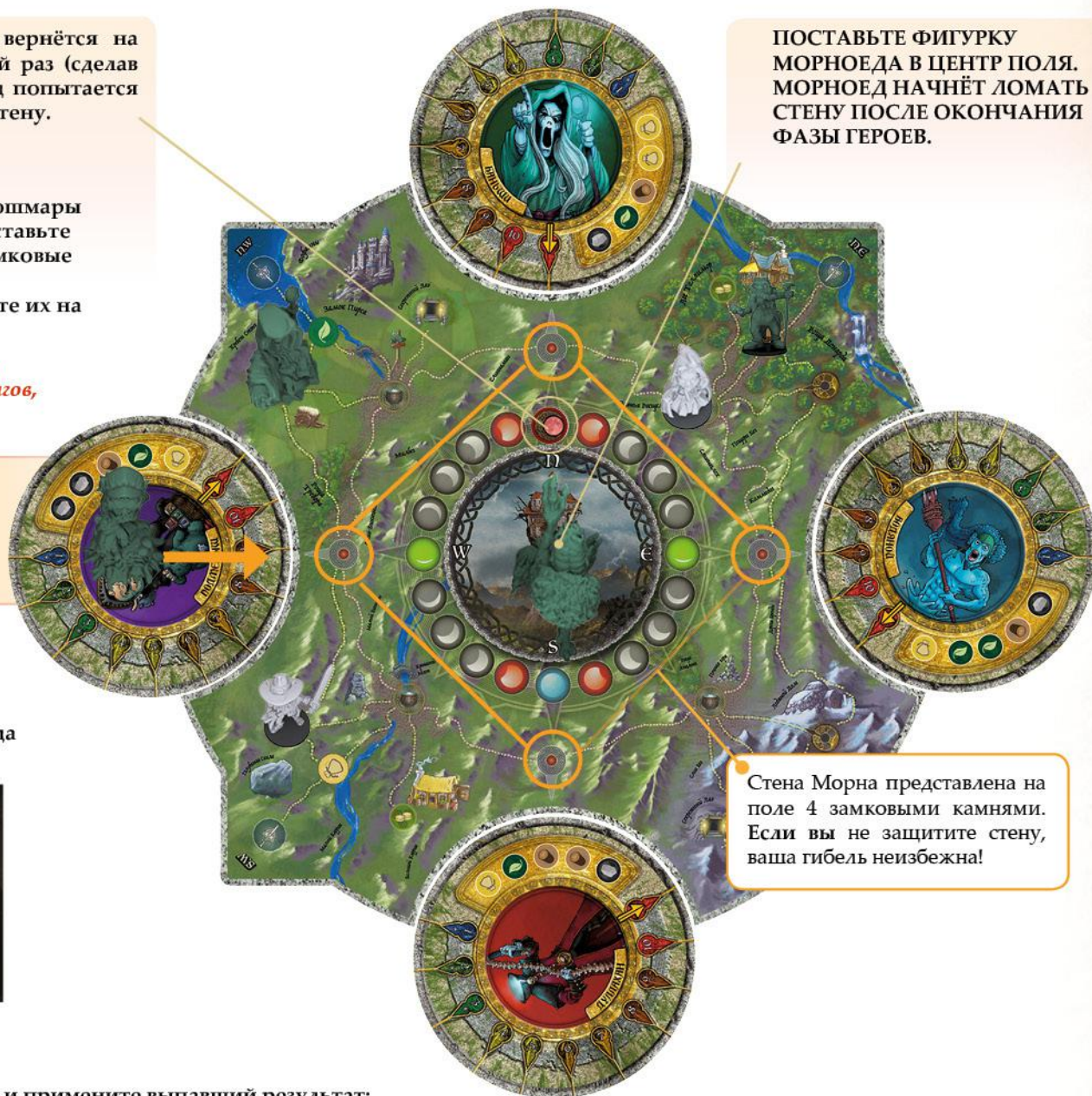
ЕСЛИ НА ПОЛЕ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН КОШМАР ИЛИ ЖУТЬ, ИГРОКИ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ МОРНОЕДА. СКОРЕЕ ПОБЕДИТЕ ИХ!

Как только фаза героев закончится, начнётся последняя битва.

Положите планшет Морноеда рядом с полем.



ПОСТАВЬТЕ ФИГУРКУ МОРНОЕДА В ЦЕНТР ПОЛЯ. МОРНОЕД НАЧНЁТ ЛОМАТЬ СТЕНУ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ФАЗЫ ГЕРОЕВ.



Стена Морна представлена на поле 4 замковыми камнями. Если вы не защитите стену, ваша гибель неизбежна!

Бросьте один кубик компаса и примените выпавший результат:



**Роза ветров** – Морноед издаёт Чудовищный Рёв. Он отбрасывает каждого героя, стоящего на замковом камне, на соответствующий диск Кошмара. Чтобы вернуться с диска Кошмара на замковый камень, герою придётся потратить 2 действия.



**N, S, E, W** – Морноед пытается проломить стену в выпавшем направлении.



**Пусто** – Морноед переводит дух. Ничего не происходит.



## ПОСЛЕ ЭТОГО НАЧИНАЕТСЯ НОВЫЙ РАУНД, СО СЛЕДУЮЩИМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ В ПОРЯДКЕ ХОДА:

1. В конце своего хода игрок, передвинув маркер Луны, бросает только один кубик компаса и применяет его результаты, как описано выше.
2. Пропускайте 4 шаг фазы врагов – новых тайлов встреч в игре больше не появится.



### МОРНОЕД АТАКУЕТ



КОГДА МОРНОЕД ПЫТАЕТСЯ  
ПРОЛОМИТЬ СТЕНУ В ОДНОМ ИЗ  
4 НАПРАВЛЕНИЙ, ПРОИСХОДИТ СЛЕДУЮЩЕЕ:

1. Если на соответствующем замковом камне нет фигурок, бросьте серый боевой кубик:
  - Если выпал промах или одуванчик, то Морноеду не удалось сломать стену. Ничего не происходит.
  - **ЕСЛИ ВЫПАЛ ДРУГОЙ РЕЗУЛЬТАТ**, то Морноед ломает стену. Положите маркер пролома в стене на замковый камень



*Жетоны пролома в стене  
не мешают передвижению героев*



**ЕСЛИ НА ЭТОМ ЗАМКОВОМ КАМНЕ  
УЖЕ БЫЛ МАРКЕР ПРОЛОМА, МОРНОЕД  
ВЫРЫВАЕТСЯ НА СВОБОДУ И УНИЧТОЖАЕТ  
МОРН. ВЫ ПРОИГРАЛИ.**



2. Если на замковом камне есть Кошмар, то Морноед замирает, учуяв собрата. Ничего не происходит.





3. Если на соответствующем замковом камне нет Кошмара, но стоит герой, то Морноед атакует героя. Как и другие враги, Морноед использует самый большой из своих боевых показателей в текущую фазу Луны.

- Если герой побеждает, то ему удалось выжить и защитить стену. Ничего не происходит.
- Если герой проигрывает, то он получает одну рану и оказывается на ближайшем диске Кошмара. Чтобы вернуться с диска Кошмара на замковый камень, герою придётся потратить 2 действия.

## ПОБЕДА НАД МОРНОЕДОМ

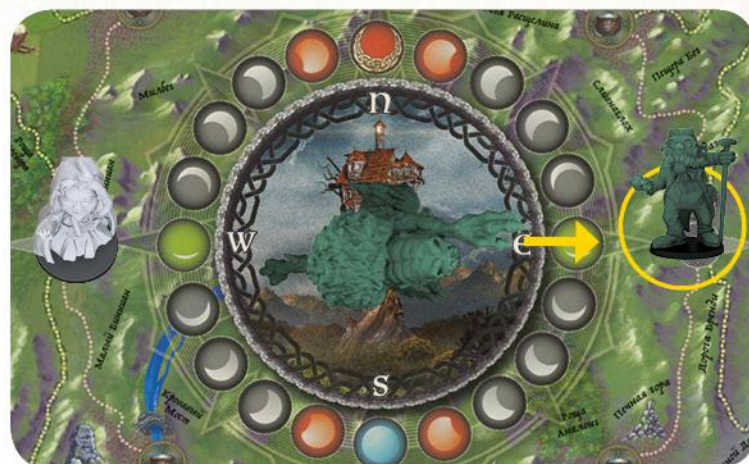
Если в свой ход герой находится на замковом камне, игрок может потратить 1 действие, чтобы атаковать Морноеда. Игрок может атаковать Морноеда только один раз за свой ход. Игрок выбирает боевой показатель, и сражение происходит по обычным правилам.

- Если герой проигрывает, то ничего не происходит. Герой не получает рану, но и ранить Морноеда ему не удалось.
- Если герой побеждает, то Морноед получает рану. Положите маркер раны на планшет Морноеда под использованным в сражении показателем.

Морноеда всё ещё можно атаковать, используя показатель с раной.

Атакуя, Морноед может использовать любой из своих показателей, вне зависимости от полученных ран.

Под каждым боевым показателем на планшете Морноеда есть ячейки для 2 маркеров ран. Чтобы победить в игре, герои должны нанести Морноеду 6 ран, используя каждый из 3 боевых показателей дважды.



4. Если на замковом камне есть Жуть, то она бежит в ужасе. Уберите фигурку Жуты и соответствующий тайл с поля, после чего Морноед пытается сломать стену или атакует героя.

## ПОЧИНКА СТЕНЫ

Игроки могут чинить проломы в стене двумя способами:

1. Если в свой ход герой находится на замковом камне с проломом и в рюкзаке героя есть 3 гранита, то игрок может потратить их и 1 действие, чтобы починить стену и убрать жетон пролома с поля.



2. Кроме того, некоторые артефакты позволяют игрокам починить пролом в стене в любой момент и находясь в любом месте.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки проигрывают, если:

- Один из героев получил третью рану и погиб.
- Морноед смог проломить стену в том месте, где уже был жетон пролома, и ворвался в Морн.

Игроки выигрывают, если на планшете Морноеда есть по 2 маркера раны под каждым из 3 боевых показателей (храбростью, силой и магией).

*Сможете ли вы одержать победу и стать героями МОРНА?*



## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В игре есть 3 уровня сложности. Различия между ними следующие:

### **ПРОСТОЙ (УРОВЕНЬ 1)**

При подготовке к игре диски Кошмаров поворачиваются **синей стрелкой (с цифрой 1)** к замковому камню.

Потратив одно действие, можно взять или поместить несколько оберегов одного типа.

### **СРЕДНИЙ (УРОВЕНЬ 2)**

При подготовке к игре диски Кошмаров поворачиваются **светло-зелёной стрелкой (с цифрой 2)** к замковому камню.

Потратив одно действие, можно взять или поместить несколько оберегов одного типа.

### **СЛОЖНЫЙ (УРОВЕНЬ 3)**

При подготовке к игре диски Кошмаров поворачиваются **тёмно-зелёной стрелкой (с цифрой 3)** к замковому камню.

Потратив одно действие, можно взять или поместить только один оберег.

Если вы хотите сделать игру ещё сложнее, то после окончания подготовки, перед началом первого раунда разыграйте шаг 4 фазы врагов (достаньте из мешочка 4 тайла встреч, по одному для каждой узловой точки, и примените их эффекты).

## СОЛО-РЕЖИМ

Чтобы сыграть в Морн одному, используйте следующие изменения в правилах:

1. Выполните подготовку к игре, как для 2 игроков (выберите 2 героев и не забудьте убрать по 2 тайла Жутей каждого уровня в коробку).
2. Выберите для своих героев стартовые точки на противоположных углах карты.
3. Выберите из колоды предметов 2 любых предмета со значением 5, и раздайте по одному каждому герою.

Не забывайте двигать маркер Луны и бросать кубики компаса после каждого хода героя.

## ПРИМЕР ФАЗЫ ГЕРОЕВ

### 1 1 ИГРОК (Джек)

Джек начинает ход на перекрёстке.

**1 действие** – Джек перемещается на тайник со льном.

**2 действие** – Джек берёт 2 оберега (игроки выбрали средний уровень сложности перед началом партии), и кладёт их в свой рюкзак.

**3 действие** – Джек перемещается на северо-западную узловую точку.

**Бесплатное действие** – Джек берёт верхнюю карту предмета из колоды (так как он находится на узловой точке).

Затем Джек двигает маркер Луны на 1 деление по часовой стрелке и бросает 1 кубик компаса. Он выбросил «пусто», и поэтому диски Кошмаров не двигаются.



### 2 2 ИГРОК (Кобс)

Он начинает ход на тайнике с терновником.

**1 действие** – Кобс берёт 2 оберега и кладёт их в свой рюкзак.

**2 действие** – Кобс перемещается на перекрёсток.

**3 действие** – Кобс перемещается на восточный замковый камень.

Он уже потратил все 3 своих действия, и потому сможет поместить обереги на диск Кошмара только в следующий ход.

Затем Кобс двигает маркер Луны на 1 деление по часовой стрелке и бросает 1 кубик компаса. Он выбросил 6, и поэтому поворачивает восточный диск (с Водяным) на одно деление по часовой стрелке.





### 3 ИГРОК (Грейс)

Грейс начинает ход на перекрёстке.

Она хочет попасть на узловую точку, но на её пути стоит Мытник.

**1 действие** – Грейс перемещается в локацию с Мытником.

**2 действие** – Грейс атакует Мытника. Ей удаётся победить. В качестве награды она получает 2 льна (как указано на тайле Мытника) и кладёт их в свой рюкзак, а затем убирает фигурку Мытника и тайл встречи с поля.

**3 действие** – Грейс перемещается на юго-западную узловую точку.

**Бесплатное действие** – Грейс берёт карту предмета с верха колоды.

Затем Грейс двигает маркер Луны на 1 деление по часовой стрелке и бросает 1 кубик компаса. Она выбросила W, и поэтому поворачивает западный диск (с Подменьшем) на одно деление по часовой стрелке.



### 4 ИГРОК (Бейт)

В фазу врагов на Бейт напал Дуллахан, и она получила 1 рану.

**1 действие** – Бейт перемещается на перекрёсток с жетоном горшка с золотом.

**Бесплатное действие** –

Бейт берёт карту артефакта с верха колоды, а затем сбрасывает жетон горшка с золотом и тайл встречи.

**2 действие** – Бейт перемещается на стартовую точку.

**3 действие** – Бейт тратит своё последнее действие, чтобы вылечить 1 рану.

Затем Бейт двигает маркер Луны на 1 деление по часовой стрелке и бросает 1 кубик компаса. Она выбросила розу ветров, и поэтому кладёт 1 жетон компаса в центр поля.





# ПАМЯТКА

## ЦЕЛИ ИГРОКОВ

- Собрать нужные обереги и изгнать с их помощью Кошмаров, пока они не вырвались на волю.
- Собрать предметы и артефакты, чтобы стать сильнее в бою и приобрести магические способности.
- В последней битве защитить стену и победить Морноеда, чтобы спасти Морн от разрушения.

## ХОД ИГРЫ

### ФАЗА ГЕРОЕВ (ходы игроков)

1. Игрок совершает действия.
2. Игрок двигает маркер Луны.
3. Игрок бросает кубик компаса.

Затем ход переходит к следующему игроку.

*После хода последнего игрока начинается фаза врагов.*

### ФАЗА ВРАГОВ

1. Враги перемещаются (Жути 1 раз, Кошмары 2 раза).
2. Силы Кошмаров действуют.
3. Враги атакуют.
4. Новые тайлы встреч входят в игру.

### ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЕВ

За один ход игрок может совершить до 3 ДЕЙСТВИЙ:

- Переместиться
- Взять обереги
- Поместить обереги на диск Кошмара
- Взять предмет из стопки излишков
- Передать предмет другому герою в той же локации
- Вылечить рану
- Обменять обереги в лавке
- Атаковать врага

### ИГРОК МОЖЕТ СДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ, НЕ ТРАТЯ ДЕЙСТВИЙ:

- Взять карту из колоды предметов
- Взять карту из колоды артефактов, сбросив жетон горшка с золотом
- Использовать любое число артефактов

*Игрок может использовать навык героя или талисман Морна в любой момент (не обязательно в свой ход).*






## СРАЖЕНИЯ

- Герой или враг могут атаковать, находясь в одной локации с целью.
- Положение маркера Луны определяет текущие значения показателей врага.
- Если атакует враг, используйте наибольший из его показателей. Если атакует герой, выберите показатель сами. Показатели с ранами под ними не могут быть использованы.
- Выберите и бросьте кубики.
- Подсчитайте результат игрока и сравните его с показателем врага.

Если результат игрока больше или равен показателю врага, то герой победил.

Иначе победил враг.

### ЗНАЧЕНИЯ ГРАНЕЙ КУБИКОВ

	Промач Нет урона		1 урон		2 урона
	3 урона		4 урона		5 урона
	6 урона		Удвоение результатов других кубиков		Одуванчик Мгновенная победа

Если герой победил врага, то:

- Жуть получает рану в любом случае.
- Кошмар получает рану, только если атаковал игрок.

Плакун или Мытник убирается с поля, получив одну рану.

Жабник – две (под двумя разными показателями).

Кошмар – три (по одной под каждым показателем).

При этом игрок получает награду (указанную на тайле в случае Жути; новый боевой кубик в случае Кошмара).

Если герой проиграл, то:

- Жуть крадёт у него то, что указано на тайле, и исчезает с поля.
- Кошмар наносит ему рану, и остаётся на поле.

Если герой получит **3 раны**, или если Морноед проломит стену дважды в одной локации, то игроки проиграли.

Если Морноед получил по **2 раны** под каждым боевым показателем, то игроки победили.