

Koszmarium



2-5
graczy



10-110
lat



20
min

Instrukcja

Przewodnik opracowany przy współpracy naukowców
z Instytutu Badań Nad Snami



FOXGAMES

Dawno, dawno temu, kiedy światowej sławy Instytut Badań Nad Snami zwano jeszcze Zakonem Strażników Snów, mistrzowie sprawujący nad nim opiekę badali granicę pomiędzy snem a jawą. Opanowali sztukę wkraczania do ludzkich umysłów pogrążonych w letargu, otwierając tym samym wrota do Krainy Snów. Przemierzali rozległe pola pokryte mglistą drzemką, unosili się na wzburzonych falach sennych rojeń. Schodzili w głąb jaskiń, gdzie gęste od hipnotycznego odoru powietrze sklejało płuca, uniemożliwiając normalne oddychanie. Niektórym mistrzom udało się nawet odkryć ścieżki wiodące do równin pełnych sekretnych pragnień. Mimo, iż zdołali oni zbadać i przejąć kontrolę nad większością regionów onirycznego świata, jeden z nich nadal owiany był tajemnicą. W najodleglejszych zakątkach Krainy Snów znajdowało się Koszmarium – miejsce zamieszkałe przez przerażające monstra zrodzone z sennych koszmarów. Broniły one zaciekłe swojego terenu, nie chcąc poddać się kontroli mistrzów i ingerencji w swój świat.

Mijały stulecia. Wraz z upływającym czasem zmieniał się cel przyświecający Zakonowi Strażników Snów, który – jak już wspomniano – przekształcił się w Instytut Badań Nad Snami. Zatrudnieni tam naukowcy spędzili wiele godzin, pracując niestrudzenie w pogrążonych w ciemnościach laboratoriach (w czasie gdy inni smacznie spali), nim odkryli, jaka siła chroni dostępu do Koszmarium i jak można ją przełamać. Zaproponowane przez nich rozwiązanie okazało się jednak niezwykle niebezpieczne. Należało bowiem połączyć sennie widziadła w potężne kreatury, a następnie przejąć nad nimi kontrolę. Niczym szwacze w prężnie działającej szwalni, naukowcy próbowali złożyć w całość sennie mamidta. Przyzwane stwory były jednak niestabilne i niebezpieczne. Zbyt łatwo wymykały się spod kontroli badaczy, stanowiąc realne zagrożenie zarówno dla nich samych jak i dla całego Instytutu. Było jednak jasne, że tylko pełna kontrola nad potworami pozwoli zbadać naturę niezbadanego dotąd regionu Krainy Snów. Zaś ten z naukowców, któremu uda się połączyć przedziwne wizje i przyzwać pięć potworów, wejdzie w posiadanie Kryształu Paniki, za sprawą którego przejmie pełną kontrolę nad Koszmarium.





ZAWARTOŚĆ

- 108 kaflí nocnych widziadeł
- 5 kaflí pomocy
- 1 instrukcja

CEL GRY

Jesteście naukowcami pracującymi w Instytucie Badań Nad Snami. Waszym zadaniem jest **przyzywanie potworów** z sennych koszmarów i przejęcie kontroli nad Koszmarium, niezbadanym dotąd regionem Krainy Snów. Gracz, który jako pierwszy ułoży z dostępnych kaflí nocnych widziadeł hordę składającą się z pięciu potworów, natychmiast zostaje zwycięzcą. Przed rozpoczęciem gry możecie wspólnie ustalić, że zwiększycie wymaganą liczbę do np. 6 potworów. To wy kreujecie ten świat i ustalacie panujące w nim porządki!

OPIS KAFLI

W pudełku znajdziecie 108 kaflí nocnych widziadeł, z których powstają potwory zamieszkujące Koszmarium. Każdy potwór składa się dokładnie z **trzech kaflí**: nóg, torsu i głowy. Na środku prawego boku kafla znajduje się informacja, jaką częścią potwora jest dany kafel. Większość kaflí może być użyta tylko jako **jeden** określony fragment ciała (np. tylko jako głowa). Niektóre mogą być zagrane na **dwa** sposoby (np. jako głowa albo tors), inne zaś jako **dowolna** część potwora.

Każdy kafel nocnego widziadła należy do jednej z **czterech rodzin potworów**, tj. Nekronautów, Insektoidów, Homunkulusów lub Chimer. Informuje o tym **kolor tła** danego kafla. **Niebieski** kolor wskazuje na więzy krwi z pochodzącą z ciemnych odmętów rodziną Nekronautów. Insektoidy upodobały sobie **brązowy** – kolor brudu i zaschłej ziemi. **Zielony** kolor zgnilizny przypisany

jest zmiennokształtnym widziadłem z rodziny Chimer, a **czerwony** to kolor rodziny Homunkulusów.



Umiejętność

Tylko nogi

Nekronauta



Umiejętność

Dowolna część ciała

Insektoid



Tylko głowa

Chimera



Umiejętność

Głowa lub tors

Homunkulus



Potwór przyzwany z Koszmarium **może** zostać utworzony z kafli widziadeł **różnego koloru** (np. niebieskiego, czerwonego i zielonego) – co oznacza, że w jego żyłach płynie krew różnych praprzodków – jednakże prawdziwą sztuką jest przyzwać takiego potwora, którego wszystkie trzy części ciała należą do tej samej rodziny.

Na wielu kafłach w prawym górnym rogu znajduje się **ikona umiejętności**. Informuje ona o tym, jaka umiejętność aktywuje się w chwili, gdy potwór zostanie **przyzwany** (tzn. gdy dołożona zostanie głowa do reszty jego ciała). Szczegółowe objaśnienie wszystkich **sześciu ikon umiejętności** znajduje się w dalszej części instrukcji.

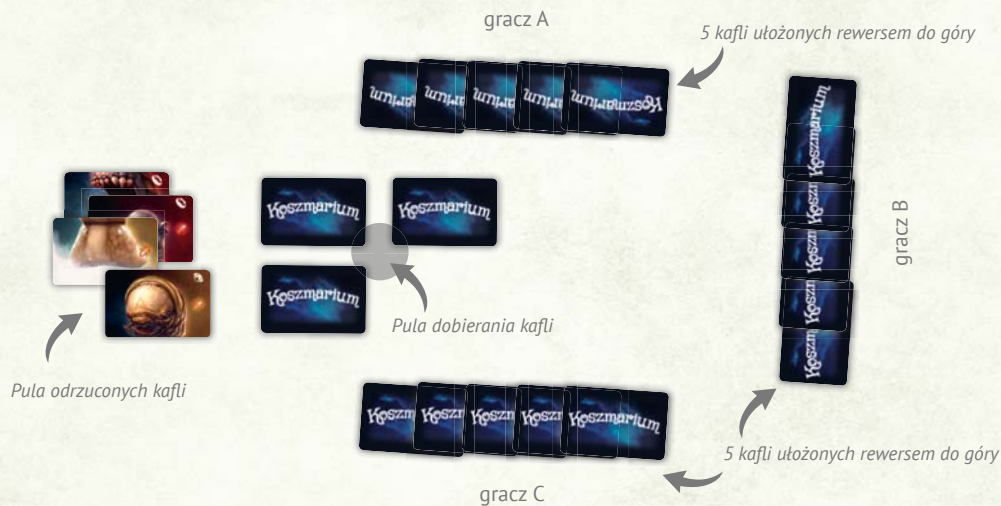
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przemieszaj dokładnie wszystkie kafle nocnych widziadeł, uformuj je w **zakryte stopy** i połów na środku obszaru

gry, tak aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp. W ten sposób utworzysz **pulę dobierania kafli** wspólną dla wszystkich graczy. Pamiętaj o tym, aby obok puli dobierania pozostawić trochę miejsca na kafle, które będziecie odrzucać w trakcie rozgrywki. Obszar ten nazywany jest pulą odrzuconych kafli. Następnie **każdy** gracz dobiera po **5 kafli** z wierzchu puli dobierania. Gracze trzymają swoje kafle w dłoni (lub kładą zakryte przed sobą) w taki sposób, aby ilustracje potworów były **niewidoczne** dla pozostałych graczy.

Wskażcie gracza rozpoczynającego. Zostaje nim osoba, której ostatnio przyśnił się koszmarny sen. Jesteście gotowi rozpocząć rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA 3 OSÓB.





PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają swoje tury jeden po drugim, począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz **musi** wykonać **dwie dowolne akcje** (takie same lub różne) spośród trzech dostępnych:

A) Dobierz na rękę 1 kafel

B) Odrzuć kafle z ręki, a następnie dobierz nowe kafle

C) Zagraj 1 kafel z ręki

A) Dobierz na rękę 1 kafel

Weź na rękę **jeden** kafel nocnych widziadeł z wierzchu puli dobierania. **Nie ma limitu** posiadanych kafli. Jeżeli w ten sposób dobierzesz ostatni kafel z puli, przemieszaj dokładnie odrzucone kafle i stwórz z nich nową pulę dobierania.

B) Odrzuć kafle z ręki, a następnie dobierz nowe kafle

Odrzuć z ręki **dowolną** liczbę kafli, a następnie za każde **dwa** odrzucone kafle weź na rękę **jeden** kafel z puli dobierania (zaokrąglając w górę). Przykład: za 4 odrzucone kafle weź 2 nowe kafle; zaś za 5 kafli dobierz 3 kafle. Odrzucone kafle umieść **odkryte** (ilustracją potwora do góry) na wierzchu puli odrzuconych kafli.

C) Zagraj 1 kafel z ręki

Jest to najważniejsza akcja w grze, która pozwala tworzyć potwory i przyzywać je z Koszmarium. Wybierz **jeden** kafel nocnego widziadła ze swojej ręki, a następnie umieść go **odkrytą** stroną w swoim obszarze gry, pamiętając o tym, że:

- Kafel może być zagrany jako **nogi**, **tors** lub **głowa** potwora. Informuje o tym symbol znajdujący się na środku jego prawego boku. Pamiętaj, że niektóre kafle mogą być użyte na więcej niż jeden sposób.
- Potwory tworzy się **od dołu do góry** zaczynając od

kafela nóg, powyżej nich dokłada się tors, a na końcu przyłącza się głowę.

- **Kafel torsu** może być dołączony wyłącznie do potwora, który posiada już nogi.
- **Kafel głowy** może być dołączony wyłącznie do potwora, który posiada już nogi i tors.
- **Możesz** zacząć tworzyć kolejnego potwora nawet, jeśli twoje pozostałe potwory nie są jeszcze ukończone (tzn. przyzwane). **Nie możesz** posiadać więcej potworów niż konieczne do wygranej. Przykład: jeśli wystarczy łącznie pięć potworów, aby wygrać grę, to nie wolno ci umieścić na stole nóg szóstego potwora.

ZASADA TEJ SAMEJ RODZINY. Jeśli zagrałeś kafel

w pierwszej akcji, i chcesz ponownie wybrać tę akcję, to drugi zagrywany kafel musi należeć do tej samej rodziny co pierwszy (ten sam kolor). **Zasada tej samej rodziny nie obowiązuje**, gdy dokładasz kafle do potworów, po tym jak aktywujesz umiejętność **postańca** lub **blazna** (szczegóły znajdziesz w dalszej części instrukcji).



Przyzwany potwór



Nieukończony potwór (nogi i tors)



Nieukończony potwór (nogi)

UWAGA: kiedy wykladasz na stół nogi potwora oznacza to, że zacząłeś go tworzyć. Kiedy dołożysz kafel głowy do potwora, który posiada już nogi i tors, oznacza to, że został on przyzwany z Koszmarium, a jego umiejętności aktywują się.



AKTYWACJA UMIEJĘTNOŚCI

Gdy potwór zostanie przyzwany (tzn. posiada głowę, tors i nogi), natychmiast należy **aktywować jego umiejętności**. Oznacza to, że nocne widziadła ukształtowały się w rzeczywisty koszmar, a tobie udało się przejść nad nimi kontrolę. Brawo! Umiejętności przyzwanego potwora rozpatruje się **pojedynczo** (jedna po drugiej) w kierunku **od góry do dołu**, tzn. zaczynając od kafla głowy, poprzez tors, a kończąc na kaflu nóg. Umiejętności **muszą być aktywowane** (nie można ich pominąć).

Jeżeli nie są spełnione warunki pozwalające na wykorzystanie danej umiejętności (np. nie masz żadnego kafla na ręce), to taka **umiejętność nie zostaje aktywowana**, podobnie jak każda z **pozostałych** umiejętności tego potwora, których jeszcze nie rozpatrzyłeś.

Może się zdarzyć, że w wyniku aktywacji pojedynczej umiejętności potwora, **uda ci się ukończyć kolejnego potwora**. W takiej sytuacji nie rozpatruje się pozostałych jego umiejętności i natychmiast aktywuje się nowo przyzwanego potwora.

Jeżeli ułożyłeś potwora, którego wszystkie części należą do **jednej rodziny** (kaflę mają ten sam kolor tła), to każdy z **pozostałych graczy musi odrzucić** z ręki **jeden** kafel tej samej rodziny, co przyzwany właśnie potwór. Jeżeli gracz nie posiada wymaganego kafla, musi odrzucić **dwa** dowolne kaflę. Kaflę odrzuca się **przed aktywacją umiejętności** potwora.

UMIEJĘTNOŚCI POTWORÓW

Natura koszmarów, jakie ludzie śnili co noc, pozwoliła potworom dość łatwo zaadaptować zdolności przydatne w walce o swoje terytorium. Większość potworów karmiła

się strachem ich właścicieli, co niektóre odstraszały wrogów siłą, zaś jeszcze inne podstępnie wabiły wrogów na manowce. Niestrudzeni mistrzowie Zakonu Strażników Snów postanowili nazwać te umiejętności, licząc że w ten sposób ujarzmią ich nieposkromioną naturę. Oto pełen wykaz tych umiejętności:



Postaniec – odkryj z puli dobierania **dwa kaflę** nocnych widziadeł. **Zagraj** w dowolnej kolejności zgodnie z zasadami (**zignoruj zasadę tej samej rodziny**). Odrzuć kaflę, których nie możesz użyć.



Żałobnik – dobierz na rękę **dwa kaflę** nocnych widziadeł z **puli dobierania**.



Błazen – zagraj **jeden kafeł z ręki** (**zignoruj zasadę tej samej rodziny**).



Siepacz – dobierz na rękę górny kafeł **dowolnego potwora innego gracza** (potwór może być częściowo lub w całości ukończony).



Szabrownik – odrzuć wszystkie kaflę **dowolnego, nieukończonego potwora innego gracza**.



Kąsacz – odrzuć górny kafeł **dowolnego własnego potwora** (częściowo lub w całości ukończonego), innego niż ten rozpatrywany.

Pamiętajcie, że niektóre umiejętności mogą na siebie oddziaływać i wzajemnie się wzmacniać, przybliżając was do zwycięstwa. Na przykład potwór z umiejętnościami **siepacz** i **szabrownik** może najpierw ukrócić wrogię potwora o głowę, a następnie usunąć jego pozostałe części (tors i nogi) do puli odrzuconych kaflę. Z kolei połączenie

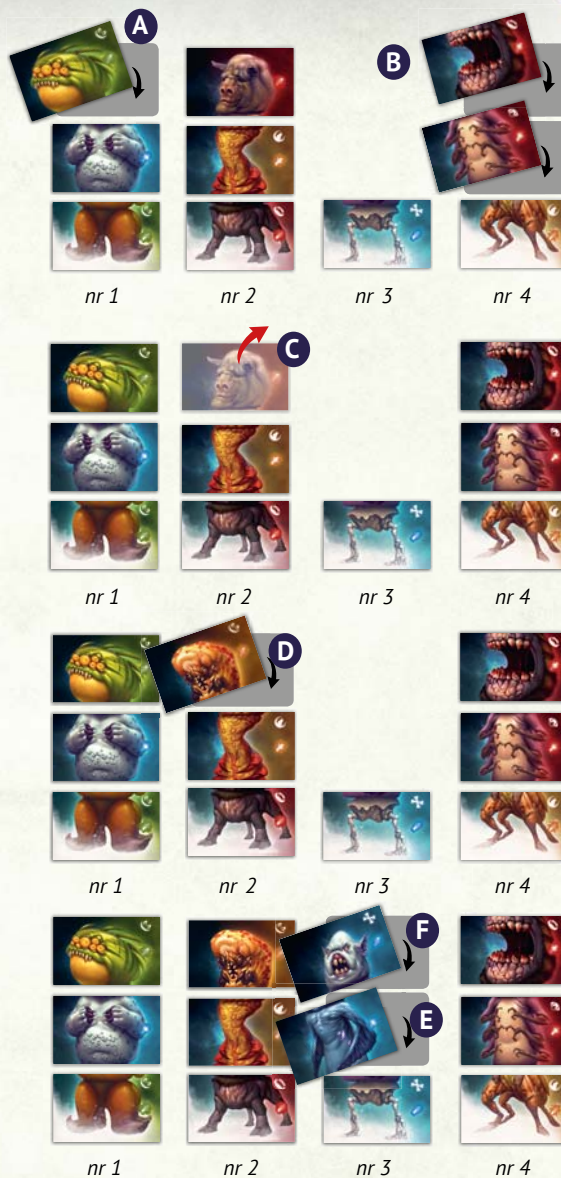
umiejętności **kąsacza** i **blazna** pozwala najpierw odrzucić głowę własnego potwora, po czym zagrać nowy kafel głowy z ręki i ponownie przyzwać tego samego potwora, a tym samym po raz drugi aktywować jego umiejętności. Kiedy aktywujesz potwora z umiejętnością **postaniec** lub **blazen** może się zdarzyć, że stworzysz nowego potwora. W takiej sytuacji nie rozpatruj pozostałych umiejętności potwora, lecz natychmiast aktywuj i rozprz umiejętności nowo przyzwanego stwora, pamiętając o kilku podstawowych zasadach:

- jeżeli przyzwany potwór należy w całości do jednej rodziny, to zanim aktywujesz jego umiejętności, twoi przeciwnicy muszą odrzucić z ręki po jednym kafelu tej rodziny (lub dwa dowolne kafle, jeśli takiego nie posiadają);
- jeżeli nie będziesz mógł użyć którejkolwiek umiejętności nowego potwora, to przestaje on być aktywny – nie wolno ci aktywować ani tej, ani jego kolejnych umiejętności. Efekty wcześniejszych umiejętności potwora, które już aktywowałeś, nie są anulowane.

Przykład: aktywowanie umiejętności potworów

Zagrałeś kafel głowy i przyłączyłeś go do **potwora nr 1** **A**, dzięki czemu został on przyzwany z Koszmarium (ukończyłeś go). Przyzwany potwór posiada **dwie umiejętności blazen** (głowa i nogi), więc musisz dwukrotnie zagrać kafel z ręki i dotożyć go do któregośkolwiek ze swoich nieukończonych potworów. Najpierw zagrałeś kafel torsu, a następnie kafel głowy, oba przyłączając do potwora nr 4 **B**, dzięki czemu udało ci się go przyzwać. Nowy potwór posiada trzy umiejętności: kąsacz, żałobnik oraz postaniec.

Ponieważ ukończyłeś **potwora nr 4**, musisz natychmiast rozpatrzyć po kolei każdą z jego umiejętności. Korzystając





z umiejętności **kąsacza** odrzucasz głowę własnego potwora nr 2 **C**. Dzięki **żałobnikowi** dobierasz na rękę dwa kafle nocnych widziadeł z puli. **Postaniec** pozwala ci natomiast odstąpić 2 kafle nocnych widziadeł z wierzchu puli i zagrać je od razu na swój obszar gry.

Jeden z dobranych kafli idealnie pasuje do potwora nr 2 **D**, który chwilę temu został pozbawiony głowy. Inna głowa, to inne spojrzenie na świat, nieprawdaż?

W ten sposób udało ci się ponownie przyzwać **potwora nr 2**, a jego umiejętności natychmiast, jedna po drugiej, aktywują się (błazen, postaniec, kąsacz)! Dzięki **błaznowi** dokładasz z ręki kafel torsu do potwora nr 3 **E**, za sprawą **postańca** odkrywasz z puli dobierania dwa kafle, po czym jeden z nich dołączasz jako głowę do potwora nr 3 **F** i przyzywasz go. Drugi kafel odrzucasz.

Ostatnia umiejętność potwora nr 2, czyli **kąsacz**, nie zostanie rozpatrzona, ponieważ aktywując postać przyzwałeś **potwora nr 3**. Nowy potwór w całości należy do rodziny Nekronautów, zanim więc aktywujesz jego umiejętności, twoi przeciwnicy muszą odrzucić z ręki po jednym kafelu tej rodziny (lub dwa dowolne kafle). Teraz możesz dwukrotnie aktywować umiejętność **szabrownika**, dzięki której możesz przeganiać nieukończony potwory przeciwników. Ponieważ aktualnie tylko jeden z graczy posiada niekompletnego potwora, nie możesz użyć po raz drugi umiejętności szabrownika. Aktywacja potwora nr 3 została więc zatrzymana, a twoja tura dobiega końca. Całkiem niezłą młóckę spuściły twoje potwory, prawda?

KONIEC GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gra kończy się **natychmiast** w momencie, gdy któremuś z graczy uda się przyzwać hordę **pięciu potworów** (licząc się

tylko kompletne potwory znajdujące się przed graczem). Jeśli tego dokonasz, zostaniesz zwycięzcą, a Koszmarium przestanie być dla ciebie zagadką! To dowód na to, że posiadasz mistrzowskie zdolności kontrolowania potworów i od teraz stajesz się właścicielem Kryształu Paniki. W nagrodę możesz wziąć wszystkie kafle nocnych widziadeł innych graczy i ułożyć je w dowolny sposób. Czy uda ci się stworzyć takie potwory, których części będą idealnie do siebie pasowały?

W podstawowym wariantcie rozgrywki wystarczy przyzwać pięć potworów, aby wygrać grę. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby powalczyć o dominację w Koszmarium nieco dłużej. Zanim zaczniecie grę, wspólnie ustalcie, ile potworów potrzeba do wygranej (np. 6 lub 7). Jedynym ograniczeniem jest przestrzeń do gry, którą będziecie potrzebować, ale to przecież nie problem. Prawda?




FOX GAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.

Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa

© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal

www.foxgames.pl |  /FOXGAMESpl

Autor: Konstantin Seleznev

Ilustracje: Erbol Bulentaev

Grafika: Andrey Shestakov

Podziękowania: Thinkon Fiseysky, Sergey Abdulmanov, Anna Stekolshchikova, Maria Minina, Elena Grigoryeva

Wydawca: Wojciech Rzadek

Tłumaczenie: Viola Kijowska

Redakcja i korekta: Grupa MV

Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Opracowanie graficzne i DTP: Monika Stojek, Cezary Szulc