

JEU DE BASE



PRINCIPE DU JEU ET APERÇU

Vous êtes un promeneur des rêves, perdu dans un mystérieux labyrinthe... Votre but: trouver les huit portes oniriques!

Onirim est un jeu solitaire ou coopératif pour deux joueurs. Vous jouez contre le jeu, avec un partenaire ou en solo.

Elles représentent les 8 portes oniriques, et sont le but de votre quête: pour gagner, vous devez parvenir à poser ces 8 cartes sur la table

Ces cartes représentent les lieux du labyrinthe que vous explorerez, à la recherche des portes oniriques.

C'est en jouant et en défaussant habilement ces cartes que vous pourrez obtenir les cartes Porte!

-
- Une carte *Porte* s'obtient de deux façons :
- 1) En posant sur la table trois cartes *Lieu* de la même couleur l'une après l'autre.
 - 2) En défaussant une carte *Clé* lorsque vous piochez la carte *Porte* correspondante.
-

Matériel: Le jeu de base contient



8 CARTES PORTE
2 cartes Porte - Observatoire
2 cartes Porte - Aquarium
2 cartes Porte - Jardins
2 cartes Porte - Bibliothèque



58 CARTES
16 cartes
15 cartes
14 cartes
13 cartes



contient 76 cartes



8 CARTES LIEU
cartes Observatoire
5 cartes Aquarium
14 cartes Jardins
cartes Bibliothèque

10 CARTES
SONGE -
CAUCHEMAR



Mais prenez garde, vous n'êtes pas seul dans le labyrinthe! D'effroyables cauchemars en hantent les couloirs, et feront tout pour vous empêcher de mener votre quête à bien!

Des cartes Cauchemar sont également mélangées parmi les cartes du labyrinthe. Piocher une de ces cartes vous obligera à choisir une pénalité – ce qui compromettra la réussite de votre aventure.



RÈGLES POUR UN JOUEUR

A. Préparation

Mélangez les 76 cartes du jeu de base (sans symbole d'extension) pour former la pioche.

Remarque: Les symboles d'extension sont    ... et se trouvent dans le coin inférieur droit des cartes d'extensions. Quand vous vous serez familiarisé avec le jeu de base, vous pourrez découvrir ces extensions dans le deuxième livret, et les ajouter à votre guise -elles sont indépendantes les unes des autres, mais toutes compatibles entre elles.

Constituez votre main : piochez les 5 premières cartes de la pioche. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs cartes *Porte* et/ou *Songe*, mettez ces cartes de côté et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 5 cartes *Lieu* en main. Ensuite, remélangez dans la pioche les éventuelles cartes *Porte* et/ou *Songe* ainsi mises de côté.

Note : Dans le jeu de base, les seules cartes *Songe* présentes sont les cartes *Cauchemar*.

Les Limbes

Au cours du jeu, certains effets vous amèneront à mettre des cartes provisoirement hors du jeu, pour les remélanger ensuite dans la pioche.

La zone où vous empilez ces cartes s'appelle les **Limbes**; à la fin de votre tour, toute carte mise de côté dans les **Limbes** sera remélangée dans la pioche.

Exemple : Le joueur pioche cinq cartes : trois cartes *Lieu*, une carte *Songe* et une carte *Porte*. Il met la carte *Songe* et la carte *Porte* de côté dans les **Limbes**, et pioche deux cartes de remplacement : une carte *Lieu* et une autre carte *Porte*. Il met l'autre carte *Porte* de côté et pioche à nouveau une carte de remplacement : c'est une carte *Lieu*. Il a désormais une main de cinq cartes *Lieu* ; il mélange les **Limbes** (les trois cartes mises de côté) dans la pioche.

B. Le jeu

Chaque tour se décompose en 3 phases :

- 1 - Jouer ou défausser une carte
- 2 - Compléter votre main
- 3 - Mélanger les Limbes

1 - Jouer une carte

Posez sur la table une carte *Lieu* de votre main pour commencer (au premier tour) ou continuer (les tours suivants) une rangée de cartes *Lieu*. Cette rangée représente les parties du labyrinthe que vous avez explorées.

Une seule règle doit être respectée : pour être posée, une carte ne doit avoir aucun symbole en commun avec la carte posée précédemment.

Il existe trois symboles : Soleil, Lune et Clé.



Découvrir une Porte

Si la carte que vous venez de poser dans votre labyrinthe est la troisième carte consécutive d'une même couleur, vous pouvez aller chercher dans la pioche une carte *Porte* de cette couleur. Posez la carte *Porte* devant vous, puis remélangez la pioche.

Attention !

La quatrième carte d'une série de la même couleur compte comme la première carte d'une nouvelle série de cette même couleur.



Le joueur vient de poser sa 3^e carte verte, et peut donc aller chercher une carte Porte verte dans la pioche.



Le joueur vient de poser la carte brune, mais sa série de cartes brunes est interrompue par la carte verte jouée précédemment. Il ne peut donc pas aller chercher une carte Porte brune dans la pioche.

Ou: défausser une carte

Défaussez n'importe quelle carte de votre main. Si c'est une carte *Lune* ou *Soleil*, passez directement à la phase 2 « Compléter votre main ».

Si la carte défaussée est une carte *Clé*, vous déclenchez alors une **Prophétie**, après laquelle vous passez à la phase 2 « Compléter votre main ».

Prophétie : regardez les 5 premières cartes de la pioche, défaussez-en une (ceci est obligatoire), et reposez les 4 cartes restantes dans l'ordre de votre choix au sommet de la pioche.

Remarque : s'il reste moins de cinq cartes dans la pioche, regardez-les toutes, défaussez-en une, et remettez les cartes restantes dans l'ordre de votre choix.

2 - Compléter votre main.

Vous devez compléter votre main à 5 cartes, en prenant la première carte de la pioche.

Trois cas de figure peuvent se présenter :

1. C'est une carte *Pièce* : cette carte remplace la carte que vous avez jouée ou défaussée ce tour-ci.
2. C'est une carte *Porte* : vous pouvez choisir de vous défausser immédiatement d'une carte *Clé* de la même couleur afin d'obtenir cette carte *Porte*. Si vous le faites, posez la carte *Porte* devant vous ; si vous ne pouvez ou ne voulez pas défausser de carte *Clé*, posez la carte *Porte* dans les Limbes.
3. C'est une carte *Songe* : vous devez la résoudre immédiatement.

Résoudre une carte *Songe*

Dans le jeu de base, il n'y a qu'un type de carte *Songe*: les cartes *Cauchemar*.

Lorsque vous piochez une carte *Cauchemar*, vous devez immédiatement choisir l'une des 4 options suivantes:

- I. Défausser une carte *Clé* de votre main.
- II. Poser une carte *Porte* déjà obtenue dans les *Limbes*.
- III. Révéler les 5 premières cartes de la pioche et les défausser toutes, sauf les éventuelles cartes *Songe* et *Porte* qui s'y trouvent; ces cartes sont posées dans la pile *Limbes*.
- IV. Défausser toutes les cartes de votre main. Si vous choisissez cette option, reconstituez votre main comme au début du jeu: piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main, en mettant de côté dans les *Limbes* toute carte qui n'est pas une carte *Pièce* et en piochant une carte de remplacement.

Tout comme au début de la partie, lorsque vous reconstituez votre main, vous ne devez pas résoudre les cartes *Songe* piochées, et ne pouvez pas vous emparer d'une carte *Porte* en défaussant une carte *Clé*.

Lorsque la carte *Cauchemar* a été résolue, elle est défaussée.

Si vous avez 5 cartes en main, passez à la phase suivante «Mélanger les *Limbes*». Sinon, continuez à compléter votre main, et piochez la première carte de la pioche, en procédant comme décrit ci-dessus.

Si vous avez moins de 4 cartes, piochez chaque carte une après l'autre.

3 - Mélanger les Limbes

Pour finir, remélangez dans la pioche toutes les cartes mises de côté durant ce tour dans la pile **Limbes**. Si aucune carte n'a été mise de côté dans les **Limbes** ce tour-ci, il n'y a pas de phase 3.

Le tour est alors terminé. Enchainez les tours ainsi jusqu'à la fin du jeu.

C. Fin du jeu

Victoire

Vous gagnez si vous parvenez à poser la huitième carte *Porte* sur la table. Le jeu s'arrête immédiatement (vous ne devez pas compléter votre main).

Défaite

Vous perdez si vous devez piocher une carte pour compléter votre main et qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Identiques aux règles pour un joueur, à l'exception des points suivants :

A. Préparation

Mélangez le paquet de 76 cartes et révélez les 8 premières cartes au milieu de la table. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs cartes *Porte* et/ou *Songe*, mettez ces cartes de côté dans les **Limbes** et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 8 cartes *Pièce* posées sur la table; puis remélangez les **Limbes** dans la pioche.

Chaque joueur à tour de rôle choisit une des 8 cartes révélées, jusqu'à avoir 3 cartes en main; ces trois cartes constituent la « réserve privée » de chaque joueur.

Les 2 cartes restantes constituent la « réserve commune » et restent posées face visible sur la table.

Réserve commune / réserve privée

Lorsqu'un joueur décide de jouer ou de défausser une carte, il peut librement choisir une carte de sa réserve privée ou de la réserve commune.

En fait, on considère que la main d'un joueur est constituée de ces deux groupes de cartes.

En conséquence, s'il décide de défausser toute sa main (par exemple, avec l'effet d'une carte *Cauchemar*), il doit défausser toutes les cartes de sa réserve privée (qu'il tient en main) et celles de la réserve commune (posées sur la table). Ensuite, en suivant les règles normales, le joueur remplit d'abord sa réserve privée, puis la réserve commune.

B. Déroulement du jeu

Jouer une carte

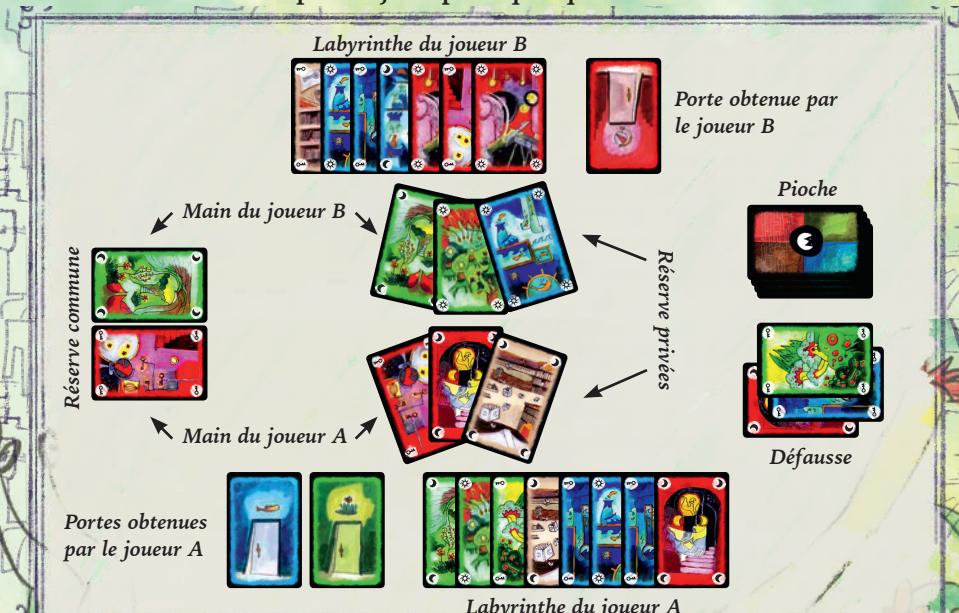
Chaque joueur explore une partie du labyrinthe, chacun constitue donc sa propre rangée de cartes. Il n'est pas permis de jouer de cartes dans la rangée de son partenaire.

Défausser une carte

Lorsqu'il décide de défausser une carte de sa main, le joueur actif peut également, en plus de son action de défausse, échanger une carte de sa réserve privée avec une carte de la réserve commune.

Les joueurs alternent les tours, jusqu'à la fin du jeu.

Exemple de jeu après quelques tours

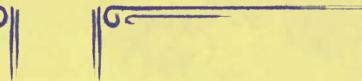


C. Fin du jeu Victoire

Les joueurs gagnent immédiatement s'ils parviennent à avoir chacun 4 cartes *Porte*, une de chaque couleur, posées devant eux. Un joueur qui obtient ses 4 cartes *Porte* avant son/sa partenaire continue à jouer jusqu'à ce que la condition de victoire commune soit atteinte.

D. Mode de jeu

Les joueurs peuvent choisir, avant de commencer, jusqu'à quel point ils souhaitent coopérer : les deux extrêmes sont **Logistique pure** (ils se montrent les cartes de leurs mains privées et discutent de la stratégie à adopter) et **Grand silence** (ils n'échangent aucune information sur les cartes de leurs ressources perso, et essayent de deviner les intentions du coéquipier en fonction de ses actions).



Auteur : Shadi Torbey

Illustrations : Élise Plessis

Conception graphique : Philippe Guérin

©2014-2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Questions et commentaires : www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com