

ONIRIM 1-2 giocatori

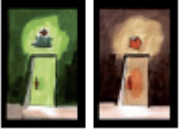
- **Gioco base**

Ci sono quattro tipi di carte:



Le carte *Porta*

Sono gli oggetti della tua ricerca (avere le 8 carte Porta sul tavolo è la condizione di vittoria del gioco). Ci sono 2 Carte Porta per ogni colore (rosso, azzurro, verde e marrone).



Le carte *Labirinto*

Rappresentano i vari luoghi magici che esplorerai. Sono le carte che avrai nella tua mano, da giocare e scartare. Nel gioco base, c'è un solo tipo di carta Labirinto: *Le Camere*, in quattro colori diversi (rosso, azzurro, verde e marrone) e 3 diversi sottotipi: *Luna*, *Sole* e *Chiave*.



Le carte *Sogno*

Rappresentano le creature che bazzicano i corridoi del labirinto. Quando una carta Sogno è pescata, il suo effetto viene attivato immediatamente; quindi la carta viene scartata. Nel gioco base c'è solo un tipo di carta Sogno: *L'Incubo*.

Le carte *Reliquia* (espansione)

Sono oggetti molto potenti presenti dall'inizio del gioco (a vantaggio o svantaggio!)

Queste carte non appaiono nel gioco base, ma nelle diverse espansioni.

Ci sono diverse mini-espansioni, del tutto compatibili l'una con l'altra. Tre di queste espansioni sono incluse in questa scatola. Una volta che si domina bene il gioco base, esse si possono aggiungere e combinare a piacimento.

Il Gioco base: **Le Porte dei Sogni**

Componenti: 76 carte

-8 carte Porta: 2 rosse (l'osservatorio), 2 blu (l'acquario), 2 verdi (il giardino), 2 marroni (la biblioteca)

-58 carte Labirinto: 16 Camere rosse (l'osservatorio), 15 Camere blu (l'acquario), 14 Camere verdi (il giardino), 13 Camere marroni (la biblioteca)

-10 carte Sogno: 10 incubi

Regole per 1 giocatore

A. Setup

Mescolare il mazzo di 76 carte e pescare le prime 5 carte. Mettere qualsiasi carta Porta o Sogno nella pila di carte Limbo, e sostituirla con la prima carta del mazzo e così via, fino ad avere 5 carte Labirinto nella mano. Quindi rimescolare nel mazzo tutte le carte della pila Limbo.

La pila Limbo

Durante il gioco, alcuni effetti possono causare il rimescolare una carta nel mazzo; quando ciò si verifica, metti la carta temporaneamente da parte, in una pila vicina al mazzo: il *Limbo*; alla fine di ogni turno, tutte le carte nel Limbo verranno rimesse e mescolate nel mazzo.

B. Turno di gioco

Un turno è diviso in tre fasi:

1. Giocare o scartare
2. Pescare
3. Rimescolare

1°) Giocare

Inizi (se è il primo turno) o prosegui (per il resto del gioco) la fila di carte che rappresentano la parte del labirinto che stai esplorando, giocando davanti a te **una** carta dalla tua mano.

La carta deve essere collocata in modo che la carta precedentemente giocata rimanga parzialmente visibile.

C'è una **regola fondamentale**: la carta giocata non può avere alcun simbolo in comune con la carta precedentemente giocata. Ci sono tre simboli: Sole, Luna e Chiave.

Scoprire una Porta

Se la carta appena giocata è la terza in fila dello stesso colore, ottieni una carta Porta di quel colore: puoi cercare quella carta nel mazzo, poi la piazzi davanti a te e quindi rimescoli il mazzo.

o Scartare

Scegli una carta dalla tua mano e scartala nel mazzo scarti. Se è una carta Luna o una carta Sole, vai alla fase 2°) Pescare.

Se la carta scartata è una carta Chiave, si verifica prima una **Profezia**, e a seguire procedi con la fase 2°) Pescare.

Profezia: guarda le prime 5 carte del mazzo, scarta una di loro nel mazzo scarti (ciò è obbligatorio) e rimetti le 4 carte rimanenti sopra al mazzo nell'ordine a tua scelta.

2°) Pescare

Devi riempire la tua mano fino ad avere 5 carte, pescando di volta in volta la carta in cima al mazzo.

Ci sono tre possibilità; se la carta che peschi è:

-1. una carta **Labirinto**: questa carta semplicemente sostituisce la carta giocata o scartata in questo turno.

-2. una carta **Porta**: puoi immediatamente scartare dalla tua mano una carta Chiave dello stesso colore. Se lo fai, ottieni la carta **Porta** e la piazzi davanti a te. Altrimenti, piazza la carta **Porta** nella pila **Limbo**.

-3. una carta **Sogno**: devi immediatamente risolvere l'effetto di questa carta. Nel gioco base, c'è un solo tipo di carta Sogno: l'Incubo.

Quando peschi una carta Incubo, devi scegliere tra:

- Scartare nel mazzo scarti una carta Chiave dalla tua mano

o

- Piazzare nella pila Limbo una delle tue carte Porta giocate davanti a te

o

- Rivelare le prime 5 carte del mazzo; se fra le carte riveli carte Sogno e/o Porta, queste vanno messe nella pila Limbo; le carte rimanenti vanno scartate nel mazzo scarti

o

- Scartare la tua intera mano; in questo caso devi pescare una nuova mano di 5 carte e procedere come all'inizio del gioco: pescare carte finché non hai 5 carte Labirinto nella tua mano, piazzando qualsiasi carta Sogno e/o Porta nel Limbo (ma le carte Sogno non si innescano e non puoi ottenere una Carta Porta scartando una carta Chiave).

Quando la carta incubo è stata risolta, scartala nel mazzo scarti.

Se hai 5 carte nella tua mano, procedi con la fase 3°) Rimescolare. Altrimenti, continua a riempire la tua mano pescando carte dalla cima del mazzo e risolvendo ogni carta come sopra descritto.

3°) Rimescolare

Rimescolare nel mazzo tutte le carte della pila Limbo.

Il turno è quindi concluso. I turni si susseguono uno di seguito all'altro, fino alla conclusione del gioco.

C. Fine del gioco

Vittoria

Vinci se riesci ad avere tutte le 8 carte Porta davanti a te. Il gioco termina immediatamente (non devi riempire la tua mano).

Fallimento

Perdi se devi pescare una carta per completare la tua mano, e non ci sono più carte nel mazzo (mazzo esaurito).

- **Regole per 2 giocatori**

Le regole per 2 giocatori sono le stesse del solitario, con le seguenti aggiunte:

A. Setup

Mescolare il mazzo di 76 carte e pescare le prime 8 carte. Collocare qualsiasi carta Porta o Sogno nel Limbo e sostituirla con la prima carta del mazzo e così via, fino ad avere 8 carte Labirinto.

Rimescolare nel mazzo tutte le carte nel Limbo.

Ogni giocatore prende una delle 8 carte rivelate, finché ogni giocatore ha 3 carte nella propria mano. Queste 3 carte sono chiamate «Risorsa Personale». Le 2 carte rimanenti sono chiamate «Risorsa Condivisa» e rimangono scoperte.

Risorsa personale / risorsa Condivisa

Quando un giocatore decide di giocare o scartare una carta, può scegliere una carta dalla sua Risorsa Personale o dalla Risorsa condivisa.

La sua mano è quindi composta da carte di entrambi i gruppi.

Da adesso, se egli decide di scartare la sua intera mano (come effetto di una carta Incubo), egli deve scartare tutte le carte dalla sua risorsa Personale (nella sua mano) e le carte dalla risorsa Condivisa (sul tavolo).

Quando più avanti egli riempie la sua mano, pesca prima le 3 carte della sua risorsa Personale, e poi le 2 carte della risorsa Condivisa (collocando nel Limbo qualsiasi carta Sogno e Porta e pescando carte in sostituzione).

B. Turno di gioco

Ogni giocatore crea una propria fila di carte (ogni Viaggiatore dei Sogni esplora una parte diversa del labirinto, così ogni giocatore ha la sua propria fila). Non è permesso giocare carte nella fila dell'altro giocatore.

o Scartare

Oltre a scartare una carta, il giocatore attivo può anche scambiare immediatamente una carta dalla propria risorsa Personale con una carta dalla Risorsa Condivisa.

Ogni giocatore svolge turni fino al termine del gioco.

C. Fine del gioco

Vittoria

Ogni giocatore deve avere davanti a sé 4 Carte Porta, una per ogni colore, nello stesso momento.

Il gioco termina immediatamente (il giocatore attivo non deve riempire la sua mano).

D. Modi di gioco

Ci sono vari modi di giocare nella modalità collaborativa: dal silenzio totale (i giocatori non si scambiano informazioni sulle carte nella loro risorsa Personale e devono trovare il miglior modo di gioco possibile in base alle azioni dell'altro giocatore) alla discussione aperta (i giocatori mettono le loro risorse Personali scoperte sul tavolo e discutono apertamente le strategie).

- **Espansioni**

Il Libro Dei Passi Persi e Ritrovati

In questa espansione, sarai guidato dal *Libro Dei Passi Persi e Ritrovati*. Esso ti fornisce l'ordine nel quale devi trovare le porte, e ti permetterà di usare i suoi potenti incantesimi per conseguire questo difficile compito.

Componenti: 8 carte Obiettivo, 1 carta Incantesimo.

Queste carte hanno il seguente simbolo Espansione:



Setup

Mescolare le 8 carte Obiettivo e piazzarle coperte in fila, poi rivellarle. Piazzare la carta Incantesimo sul lato a mostrare il simbolo espansione.

Nuove Condizioni:

Devi ottenere le carte Porta nell'ordine indicato dalle 8 carte Obiettivo.

Quando ottieni una carta Porta che è uguale alla prima carta Obiettivo scoperta, colloca la carta Porta di fronte a te, e gira coperta la corrispondente carta Obiettivo.

Se invece ottieni una carta Porta che non è uguale alla prima carta Obiettivo scoperta, metti la carta Porta nella pila Limbo. Se, quando risolvi una carta Incubo, decidi collocare nel Limbo una carta Porta che hai già giocato davanti a te, rigira a faccia scoperta la carta Obiettivo corrispondente.

Ora si considera che questa carta sia la prima carta Obiettivo libera, e perciò deve essere ottenuta per prima una carta Porta di quel colore.

La Carta Incantesimo

3 incantesimi (ognuno col suo costo Magia) sono raffigurati sulla carta Incantesimo.

Il costo deve essere pagato rimuovendo le carte scartate dal mazzo scarti. Così, più carte sono state scartate, più incantesimi puoi svolgere.

Il numero di incantesimi che puoi svolgere durante un turno non è limitato (finché puoi pagare per svolgerli). Puoi anche svolgere più volte lo stesso Incantesimo.

Scegli quale carta dal mazzo scarti vuoi rimuovere dal gioco. Le carte rimosse sono considerate fuori dal gioco (ma puoi ancora guardarle).

I tre incantesimi:

Profezia Paradossale

costo: rimuovi dal gioco 5(6) carte dal mazzo scarti

Guarda le ultime 5 carte del mazzo, metterne una in cima al mazzo e rimetti le rimanenti 4 alla fine del mazzo.

Pianificazione Parallela

costo: rimuovi dal gioco 7(9) carte dal mazzo scarti

Scambia tra loro due carte Obiettivo.

Punizione Potente

costo: rimuovi dal gioco 10(12) carte dal mazzo scarti

Scarta una carta Incubo appena pescata senza dover applicare il suo effetto.

Variante: I passi perduti

Per un gioco più difficile, usa la carta Incantesimo dal lato che non mostra il simbolo espansione.

Le Torri

In questa espansione devi riunire le Torri dei Sogni che state disperse dal malvagio Incubus.

Componenti: 12 carte Torre (3 rosse, 3 blu, 3 verdi, 3 marroni)

Queste carte hanno il seguente simbolo Espansione:



Setup: Mescolare nel mazzo le 12 carte Torre

Condizione di vittoria ulteriore: per vincere, devi avere sul tavolo uno schieramento di Torri, cioè una fila di 4 carte Torre, una per ogni colore. E devi comunque ottenere le 8 carte Porta.

Le Torri

Sono carte Labirinto.

Una carta Torre viene giocata come una carta Labirinto, ma non nella fila(e) del Labirinto; essa viene giocata in una fila supplementare, costituita solo da carte Torre. In una partita a due giocatori, c'è una sola fila di carte Torre, e ad entrambi i giocatori è consentito giocare carte su di essa.

Le carte Torre hanno simboli di Sole e Luna su uno o entrambi i lati. Si applica una regola simile alle carte *Camera*: una carta può essere giocata affiancata ad un'altra carta Torre solo se le due carte non condividono lo stesso simbolo sui lati adiacenti.

Scartare una torre

Quando scarti una carta Torre dalla tua mano, puoi guardare le prime 3, 4 o 5 carte del mazzo (in base al numero stampato in basso alla carta); poi rimettila in cima al mazzo nell'ordine a tua scelta.

Effetti degli Incubi sulle Torri

Dopo aver pescato e risolto una carta Incubo, devi scartare anche una carta Torre che hai già giocato (le carte Torre nella mano del giocatore(i) non sono colpite). Se più carte Torre si trovano sul tavolo, scegline una che vuoi scartare (puoi scartare una carta Torre che è tra due altre Torri solo se le carte rimanenti si collegano fra loro senza violare la regola di adiacenza).

Distruzione fasulla

Se peschi un Incubo e non vuoi scartare una carta Torre, puoi scegliere l'effetto "distruzione fasulla":

risolvi come sempre la carta Incubo, ma poi piazza la carta Incubo nella pila Limbo, invece di scartarla; in questo caso, non hai bisogno di scartare una carta Torre.

Il potere dell'Allineamento

Se riesci a giocare 4 carte Torre, una per ogni colore, queste carte non sono più colpite dalle carte Incubo: non devi più scartare una carta Torre dopo aver risolto una carta Incubo.

Variante: Disperdere le rovine

Per un gioco più difficile, ignora il paragrafo precedente: le carte Torre sul tavolo sono sempre colpite dalle carte Incubo, anche se hai un Allineamento di Torri.

Premonizioni Oscure e Dolci Sogni

In questa espansione, devi affrontare le Premonizioni Oscure. Sarai aiutato dai Dolci Sogni che sono potenti ma fugaci.

Componenti: 8 carte Premonizione Oscura, 4 carte Dolci Sogni

Queste carte hanno il seguente simbolo espansione:



Setup: Mescolare nel mazzo le 4 carte Dolci Sogni.

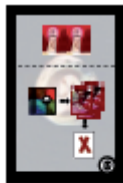
Poi mescolare le 8 carte Premonizione Oscura e rivelare 4 di esse scoperte sul tavolo. Piazza le rimanenti carte Premonizione Oscura impilate coperte accanto alle 4 carte rivelate.

Le Premonizioni Oscure

Una carta Premonizione Oscura contiene due elementi informativi: la *condizione di attivazione* e la *penalità*. Quando la condizione di attivazione è adempiuta, devi immediatamente applicare la penalità; la carta Premonizione Oscura viene quindi rimossa dal gioco.

Se più carte di Premonizione Oscura adempiono la condizione nello stesso momento, decidi tu in che ordine le risolvi (se risolvendo la prima Premonizione Oscura rimuovi la condizione di attivazione della seconda, quest'ultima non va risolta e resta semplicemente sul tavolo).

Le carte Premonizione Oscura:



Se due Porte rosse sono sul tavolo, prendi tutte le *Camere* rosse dal mazzo e scartale.



Se due carte Porta verdi sono sul tavolo, prendi una carta *Incubo* dalla pila degli scarti e mettila nella pila Limbo.



Se due carte Porta blu sono sul tavolo, prendi due carte *Chiave* dal mazzo e scartale.



Se due carte Porta marroni sono sul tavolo, metti nella pila Limbo una Porta a tua scelta fra quelle giocate.



Se due carte Porta dello stesso colore sono sul tavolo, piazza una di quelle carte Porta nella pila Limbo.



Se almeno 5 carte Porta sono sul tavolo, rivela 2 carte Premonizione Oscura (vanno immediatamente attivate se la condizione di attivazione è soddisfatta).



Se almeno una Carta Porta di ogni colore è sul tavolo, prendi tutte le carte Dolci Sogni dal mazzo e scartale.



Se almeno 3 carte Porta sono sul tavolo, scarta tutta la tua mano (quindi pesca una nuova mano di 5 carte, come se avessi appena risolto una carta *Incubo*), poi rivela una carta Premonizione Oscura (si attiva immediatamente se la condizione di attivazione è soddisfatta).

I Dolci Sogni

Sono carte Sogno.

Quando peschi un Dolce Sogno durante la 2ª fase «Pescare», devi scegliere tra:

- Rimuovere una carta scoperta Premonizione Oscura dal gioco, senza applicare il suo effetto

o

- Rivelare le prime 7 carte del mazzo; scartane quante ne desideri, poi rimetti le restanti in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.

o

- Prendi dal mazzo una carta a tua scelta; quindi rimescola il mazzo e metti la carta che hai scelto in cima al mazzo.

Quando la carta Dolce Sogno è stata risolta, la scarti.

Variante: Premonizioni ancora più Oscure

Per un gioco più complesso, rivela 5 o 6 Premonizioni Oscure all'inizio del gioco.