

Onirim

Le jeu de base

Matériel

Il existe quatre catégories de cartes :

Les cartes *Porte*

Elles sont le but de votre quête : pour gagner vous devez avoir ces 8 cartes (2 dans chaque couleur: rouge, bleu, vert & brun) posées sur la table.

Les cartes *Labyrinthe*

Elles représentent les lieux magiques que vous explorerez. Ces cartes constituent votre main et vous les jouerez (ou les défausserez) tout au long du jeu. Dans le jeu de base, il n'y a qu'une sorte de carte *Labyrinthe*: les *Pièces*. Ces cartes existent en 4 couleurs (rouge, bleu, vert & brun), et se subdivisent en 3 types: *Soleil*, *Lune* & *Clé*.

Les cartes *Songe*

Elles représentent les créatures qui hantent les couloirs du labyrinthe. Quand vous piochez une de ces cartes, elle déclenche immédiatement un effet, puis est défaussée. Dans le jeu de base, il n'y a qu'une sorte de carte *Songe*: les *Cauchemars*.

Les cartes *Relique*

Ce sont des objets puissants présents dès le début de l'aventure... pour le meilleur ou pour le pire ! Il n'y a pas de carte *Relique* dans le jeu de base ; elles apparaissent dans certaines extensions.

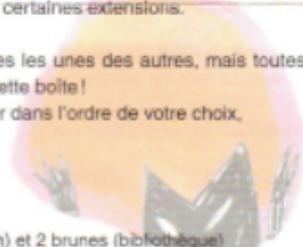
En plus du jeu de base, il existe plusieurs mini-extensions, indépendantes les unes des autres, mais toutes compatibles entre elles. Trois de ces mini-extensions sont incluses dans cette boîte !

Après vous être familiarisé avec le jeu de base, vous pourrez les découvrir dans l'ordre de votre choix, et les ajouter (et les combiner) à votre guise.

Jeu de base : Les Portes du rêve

Matériel : 76 cartes

- 8 cartes *Porte* : 2 rouges (observatoire), 2 bleues (aquarium), 2 vertes (jardin) et 2 brunes (bibliothèque)
- 58 cartes *Labyrinthe* : 16 pièces rouges (observatoire), 15 pièces bleues (aquarium), 14 pièces vertes (jardin) et 13 pièces brunes (bibliothèque)
- 10 cartes *Songe* : 10 *Cauchemar*.



Règles pour un joueur

A. Préparation

Mélangez le paquet de 76 cartes (la pioche) et piochez les 5 premières cartes. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs carte(s) *Porte* et/ou *Songe*, mettez cette (ces) carte(s) de côté dans la pile *Limbes* et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 5 cartes *Labyrinthe* en main; puis re-mélangez dans la pioche les éventuelles cartes *Porte* et/ou *Songe* ainsi mises de côté dans la pile *Limbes*.

Les Limbes

Au cours du jeu, certains effets vous amèneront à re-mélanger une carte dans la pioche: mettez alors cette carte provisoirement hors du jeu, dans la pile *Limbes*. À la fin de votre tour, toute carte mise de côté de cette façon sera re-mélangée dans la pioche.



Exemple: le joueur pioche cinq cartes: trois cartes *Labyrinthe*, une carte *Songe* et une carte *Porte*.



Il met la carte *Songe* et la carte *Porte* de côté dans les *Limbes* puis pioche deux cartes de remplacement: une carte *Labyrinthe* et une autre carte *Porte*.



Il met la carte *Porte* de côté et pioche une autre carte: c'est une carte *Labyrinthe*. Il a désormais une main de cinq cartes *Labyrinthe*; 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

Commencez (au premier tour) ou continuez (les tours suivants) une rangée de cartes qui représente le labyrinthe que vous explorez, en posant sur la table une carte, *Labyrinthe* de votre main. Posez-la de façon à ce que les cartes jouées précédemment restent visibles.

Important: Pour être posée, une carte ne doit avoir aucun symbole en commun avec la carte posée précédemment. Pour rappel, il y a trois symboles possibles: *Soleil*, *Lune* et *Clé*.

Découvrir une Porte

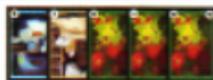
Si la carte que vous venez de poser dans votre labyrinthe est la troisième carte consécutive d'une même couleur, vous pouvez aller chercher dans la pioche une carte *Porte* de cette couleur. Posez la carte *Porte* devant vous puis re-mélangez la pioche. Attention! Une quatrième carte compte comme la première d'une nouvelle série.

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 d'abord une *Prophétie*, puis passez à la phase « 2° Compléter votre main ».

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



Le joueur vient de poser sa 3ème 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.

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 *Labyrinthe* : 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.

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

Quand 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 la pile Limbes.

III. Révéler les 5 premières cartes de la pioche, puis toutes les défausser, 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 la pile Limbes toute carte qui n'est pas une carte Labyrinthe (vous ne devez donc pas résoudre les cartes Songe piochées et vous ne pouvez pas vous emparer d'une Porte en défaussant une carte Clé) et en piochant une carte de remplacement.

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.

3° Mélanger les Limbes

Pour finir, re-mélangez dans la pioche toutes les éventuelles cartes mises de côté durant ce tour dans la pile *Limbes*. Le tour est alors terminé.

Enchaînez les tours jusqu'à la fin du jeu.

C. Fin du jeu

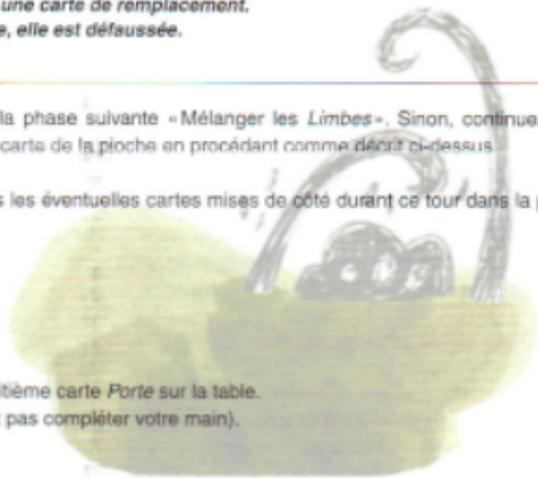
Victoire

Vous gagnez si vous parvenez à poser la huitième carte *Porte* sur la table.

Le jeu 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 ces différences près :

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 carte(s) *Porte et/ou Songe*, mettez cette(s) carte(s) de côté dans les *Limbes* et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 8 cartes *Labyrinthe* posées sur la table. Puis re-mélangez la pile *Limbes* dans la pioche.

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

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

Main commune/main personnelle

Quand un joueur décide de jouer ou de défausser une carte, il peut librement choisir une carte de sa « main personnelle » ou de la « main commune ».

En fait, on considère que sa main est constituée de ces deux groupes de cartes.

En conséquence, s'il décide de défausser toute sa main (sous l'effet d'une carte *Cauchemar*),

il doit défausser toutes les cartes de sa « main personnelle » (qu'il tient en main) plus les cartes de la « main commune » (posées sur la table).

B. Le 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 des cartes dans la rangée de son partenaire.

OU Défausser une carte

Lorsqu'il décide de défausser une carte de sa main, le joueur actif peut, de plus, immédiatement échanger une carte de sa « main personnelle » avec une carte de la « main commune ».

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



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.

D. Mode de jeu

Les joueurs peuvent choisir, avant de commencer, à quel « degré » ils veulent jouer la coopération : les deux extrêmes sont « Communication totale » (ils se montrent les cartes de leurs « mains personnelles » et discutent de la stratégie à adopter) et « Grand silence » (ils n'échangent aucune information sur les cartes de leurs « mains personnelles », et essaient de deviner les intentions du coéquipier en fonction de ses actions).

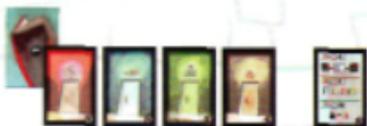
Extensions

Le Grimoire des Pas Perdus

Dans cette extension, le Grimoire des Pas Perdus sera votre guide. Cette relique vous donne l'ordre dans lequel vous devez trouver les Portes et vous permettra d'utiliser de puissants sorts pour mener à bien cette tâche difficile.

Matériel : 8 cartes Objectif, 1 carte Sorts

Ces cartes présentent ce symbole d'extension :



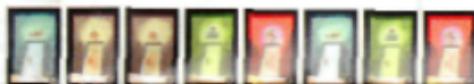
Préparation

Mélangez les 8 cartes Objectif et posez-les aléatoirement face cachée sur la table, de façon à former une rangée horizontale. Ensuite retournez-les face visible.

Posez la carte Sorts à portée de main sur la face montrant le symbole d'extension.



Mise en place pour un joueur



Ploche



Défausse



Votre Labyrinthe

Carte Sort



Main du joueur

Nouvelle contrainte :

Les cartes Porte doivent désormais être obtenues dans l'ordre des 8 cartes Objectif, en partant de la gauche. Quand vous obtenez une carte Porte qui correspond à la première carte Objectif face visible, posez la carte Porte devant vous et retournez la carte Objectif face cachée. **Attention !** À deux joueurs, bien qu'une seule rangée est utilisée, les deux joueurs doivent, comme dans le jeu de base, trouver chacun 4 portes différentes. Si vous obtenez une carte Porte qui ne correspond pas à la première carte Objectif visible, posez la carte Porte dans les Limbes.

Si, pour résoudre une carte Cauchemar, vous décidez de placer dans les Limbes une carte Porte déjà obtenue, retournez la carte Objectif correspondante face visible. Cette carte est alors considérée comme la première carte Objectif libre, c'est donc une carte Porte de cette couleur qui doit être obtenue en premier lieu.

La carte Sorts

Sur cette carte se trouvent 3 formules magiques et leurs coûts respectifs. Le coût correspond au nombre de cartes défaussées que vous devez retirer du jeu. Autrement dit, plus la défausse est pleine, plus le nombre de sorts que vous pouvez lancer est élevé. Il n'y a aucune limite au nombre de sorts que vous pouvez lancer durant votre tour, tant que vous pouvez en payer le prix. Vous pouvez également lancer le même sort plusieurs fois lors d'un même tour.

Choisissez avec quelles cartes de la défausse vous payez le sort et retirez ces cartes de la défausse : elles sont considérées hors du jeu (mais restent toutefois consultables pour la durée de la partie).

Les trois sorts sont :

Prophétie Paradoxale

coût : 5 cartes de la défausse (6 dans la variante **Perdus**)

Regardez les 5 dernières cartes de la pioche, placez-en une au sommet de la pioche, et les 4 autres au bas de la pioche.

Planification Parallèle

coût : 7 cartes de la défausse (9 dans la variante **Perdus**)

Intervertissez deux cartes **Objectif**.

Puissante Punition

coût : 10 cartes de la défausse (12 dans la variante **Perdus**)

Défaussez immédiatement une carte **Cauchemar** que vous venez de piocher, sans devoir en appliquer les effets.



Variante : Perdus !

Pour un jeu plus difficile, utilisez la carte **Sort** sur la face ne montrant pas le symbole d'extension.

Note : Cette carte **Objectif** est visible car la carte **Porte bleue** obtenue par le joueur B précédemment a été re-mêlée dans la pioche pour résoudre une carte **Cauchemar**.

Jeu à deux après quelques tours

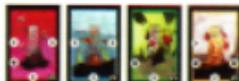


Les Tours

Dans cette extension, vous devrez également rassembler les **Tours du Rêve**, de fragiles et légendaires constructions dispersées par les maléfiques **Incubes**.

Matériel : 12 cartes **Tour** (3 rouges, 3 bleues, 3 vertes et 3 brunes)

Ces cartes présentent ce symbole d'extension :



Préparation : mélangez les 12 cartes **Tour** dans la pioche.

Nouvelle condition de victoire : pour gagner, vous devez réussir à poser sur la table un « Rempart de tours », c'est-à-dire une série consécutive des 4 différentes couleurs de cartes *Tour*, en plus des 8 cartes *Porte*.

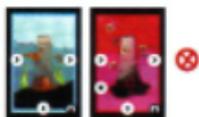
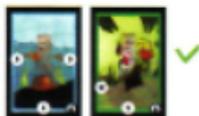
Les Tours

Ces cartes sont des cartes *Labyrinthe*.

Une carte *Tour* est jouée comme une carte *Labyrinthe*, mais pas dans la (les) rangée(s) « Labyrinthe » : vous devez désormais créer, en plus de votre rangée « Labyrinthe », une rangée formée uniquement de cartes *Tour*.

Dans une partie à deux joueurs, une seule rangée de cartes *Tour* est créée, commune aux deux joueurs.

Les cartes *Tour* ont les symboles Lune et Soleil sur leurs côtés. Une carte ne peut être posée à côté d'une autre carte que si elles n'ont aucun symbole identique sur les côtés adjacents. Il est possible d'avoir plusieurs cartes *Tour* de couleurs différentes dans la rangée.



Défausser une Tour

Quand vous défaussez une carte *Tour* de votre main, vous pouvez regarder les 3, 4 ou 5 (selon le chiffre indiqué au bas de la carte) premières cartes de la pioche ; puis replacez-les toutes dans l'ordre de votre choix au sommet de la pioche.

Interaction Tours – Cauchemars

Quand une carte *Cauchemar* est piochée et résolue, vous devez, en plus de l'effet négatif de cette carte, défausser une carte *Tour* déjà posée sur la table (les cartes *Tour* dans votre main ne sont pas affectées). Si plusieurs cartes *Tour* sont posées sur la table, vous pouvez choisir quelle carte défausser, mais ne pouvez défausser une carte *Tour* posée entre deux cartes que si ces dernières peuvent se connecter sans enfreindre la règle décrite ci-dessus.

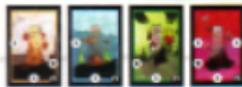
Fausse destruction

Afin de ne pas défausser une carte *Tour*, vous pouvez choisir de jouer une « Fausse destruction » : appliquez l'effet négatif de votre choix pour la carte *Cauchemar*, puis posez la carte *Cauchemar* dans les *Limbes*.

Dans ce cas, vous ne devez pas défausser de carte *Tour*.

Le pouvoir du Rempart

Si vous possédez un « Rempart de tours », vos cartes *Tour* ne sont plus affectées par les cartes *Cauchemar* : vous ne devez donc plus défausser une carte *Tour* après avoir résolu une carte *Cauchemar*.



un Rempart de tours

Variante : les ruines dispersées

Pour un jeu plus difficile, ignorez le paragraphe précédent : les cartes *Tour* posées sur la table sont toujours affectées par les cartes *Cauchemar*, même si vous avez un « Rempart de tours ».

Songes Heureux & Funestes Prémonitoires

Dans cette extension, vous devrez faire face aux *Funestes Prémonitoires*, redoutables reliques qui se réveilleront au fur et à mesure de votre quête. Vous pourrez toutefois compter sur l'aide des *Songes Heureux*, puissants mais volatiles...

Matériel : 4 cartes *Songe Heureux* et 8 cartes *Funeste Prémonitoire*.

Ces cartes présentent ce symbole d'extension :



Préparation : Mélangez les 4 cartes *Songe Heureux* dans la pioche. Puis mélangez les 8 cartes *Funeste Prémonitoire*, et révélez-en 4, que vous posez face visible sur la table. Posez le paquet des 4 cartes *Funeste Prémonitoire* restantes face cachée sur la table.



Les Funestes Prémonitoires

Une carte *Funeste Prémonitoire* contient deux informations : une condition et une pénalité. Lorsqu'au cours du jeu la condition est remplie, vous devez immédiatement appliquer la pénalité ; retirez ensuite la carte *Funeste Prémonitoire* du jeu.

Si plusieurs cartes *Funeste Prémonitoire* voient leur condition remplie au même moment, vous décidez de l'ordre dans lequel elles sont résolues (si résoudre la première annule l'effet de la seconde, vous ne devez pas résoudre la deuxième carte : laissez-la face visible sur la table). À deux joueurs, les cartes *Funeste Prémonitoire* affectent, tout comme les cartes *Cauchemar*, le joueur actif.

Les cartes *Funeste Prémonitoire*



Si deux cartes *Porte rouges* sont sur la table, cherchez toutes les cartes *Labyrinthe Pièce rouges* dans la pioche et défaussez-les.

Si deux cartes *Porte* de la même couleur sont sur la table, posez une de ces cartes *Porte* dans les Limbes.



Si deux cartes *Porte vertes* sont sur la table, prenez une carte *Cauchemar* de la défausse et posez-la dans les Limbes.

Si au moins cinq cartes *Porte* sont sur la table, révéléz deux nouvelles cartes *Funeste Prémonitoire* (appliquez-en les effets immédiatement, si leur condition est remplie).



Si deux cartes *Porte bleues* sont sur la table, cherchez deux cartes *Clé* de votre choix dans la pioche et défaussez-les.

Si au moins une carte *Porte* de chaque couleur est sur la table, cherchez toutes les cartes *Songe Heureux* dans la pioche et défaussez-les.



Si deux cartes *Porte brunes* sont sur la table, posez une carte *Porte* déjà obtenue dans les Limbes.

Si au moins trois cartes *Porte* sont sur la table, défaussez votre main (piochez une nouvelle main de 5 cartes, comme si vous veniez de résoudre une carte *Cauchemar*), puis révéléz une carte *Funeste Prémonitoire* (appliquez-en les effets immédiatement, si la condition est remplie).

Les Songes Heureux

Ces cartes sont des cartes *Songe*.

Quand vous piochez un *Songe Heureux* lors de la phase « 2° Compléter votre main », vous devez immédiatement choisir une des options suivantes :

- 1) retirer du jeu une carte *Funeste Prémonitoire* sans devoir en subir la pénalité.
 - 2) révéler les 7 premières cartes de la pioche et en défausser autant que vous voulez ; remplacez ensuite les autres cartes au sommet de la pioche dans l'ordre de votre choix.
 - 3) aller chercher dans la pioche une carte de votre choix. Re-mélangez ensuite la pioche et placez la carte choisie au sommet de la pioche.
- Défaussez ensuite la carte *Songe Heureux* et continuez à compléter votre main.

Variante : Funestes Prémonitoires

Pour un jeu plus difficile, révéléz 5 ou 6 cartes *Funeste Prémonitoire* en début de partie.

