



# ONIRIA, BETA V0.9

Autoras: Ana Gabriela Escarcia Castillo & Alexandre Weiss

Illustration : Vianney Carvalho

## ONIRIA

- Un viaje espiritual entre sueños y pesadillas -
- Un juego de bazas con falsa cooperación -
- Sola contra todas -

Oniria presenta a una Soñadora en un viaje iniciático. Debe completar su viaje y despertar al final de los siete caminos. Frente a ella, Sombras intentarán impedirlo y atraparla en sus tormentos, pero solo una de estas Sombras podrá lograr su objetivo.

## PREPARACIÓN

Mezcla todas las cartas de camino iniciático y coloca 7 en el centro de la mesa para formar un viaje iniciático de 7 cartas.

Cada jugadora elige un mazo de cartas. Una juega como la Soñadora Maya (cartas del 7 al 11), las demás eligen una pesadilla (cartas del 0 al 5 + una carta de puntuación colocada en «0»).

La partida se juega en 7 bazas. Cada jugadora tiene 7 cartas, por lo que todas las cartas serán utilizadas.



1 Fuerza de baza de la carta Sombra.

2 Poder especial de la carta Sombra.



Fuerza de baza de la carta Soñadora.

Poder especial de la carta Soñadora.

## CONCEPTOS

### CAMINO INICIÁTICO

Las cartas de camino iniciático pueden imponer restricciones en la colocación de cartas.



1 Las Sombras no pueden jugar cartas de valor «2» ni «3».

2 La Soñadora no puede jugar cartas de valor «9».

Si una jugadora no tiene otra opción y debe jugar una carta con un valor prohibido, entonces su carta vale «0».

### CONTAR EN MAYA

La concha vale 0, cada punto vale 1, cada barra vale 5.

### UNA BAZA: SOLA CONTRA TODAS

Durante una baza, las pesadillas suman sus cartas y comparan el total con la carta de la Soñadora. Si las pesadillas igualan o

superan el valor de la Soñadora, ganan la baza y la carta de camino iniciático se voltea.



Si la Soñadora supera a las pesadillas, gana la baza, la carta de camino iniciático permanece en su posición inicial y se pasa al siguiente turno.

### **UNA BAZA DENTRO DE LA BAZA**

Pero dentro de cada baza, las pesadillas compiten entre sí. En efecto, si ganan la baza, solo la que haya jugado la carta más fuerte gana un punto (en caso de empate, todas las pesadillas involucradas ganan un punto).

### **UNA PARTIDA, 4 SOÑADORAS**

Cuando se han jugado las 7 bazas, la ronda termina. Si la Soñadora ha ganado al menos 4 bazas, gana 3 puntos, y 1 punto adicional por cada baza extra que haya ganado. Si solo gana 3 bazas o menos, entonces no gana puntos.

Anota los puntos en un papel y pasa los mazos a la izquierda. Luego, mezcla todas las cartas de camino iniciático y coloca 7 en el centro de la mesa para formar un nuevo viaje iniciático de 7 cartas.

La partida termina cuando cada jugadora ha sido la Soñadora una vez. Se suman todos los puntos para determinar la ganadora.

En caso de empate, el K'uhul Ajaw decide (poder especial de la Soñadora Maya). Si no, las jugadoras comparten la victoria.

## **REGLAS AVANZADAS**

### **PODERES ESPECIALES**

Algunas cartas de pesadilla y cartas de Soñadora tienen hechizos que se activan bajo ciertas condiciones. Se deben respetar las condiciones y resolver el hechizo. Si es necesario seguir un orden de juego para su resolución, la Soñadora siempre se considera la “primera” jugadora.

### **CONTAR LAS CARTAS**

Cuando todas las jugadoras dominen el juego, pueden voltear las bazas boca abajo una vez que hayan sido resueltas.

### **PARTIDA PARA TRES JUGADORAS**

Cada jugadora encarna una Sombra.

La primera jugadora toma el mazo de la Soñadora y elige en secreto una carta, que coloca boca abajo junto al camino de su elección, respetando las restricciones de colocación. Luego, pasa el mazo a su vecina de la izquierda, quien hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado seis cartas. La última carta se coloca en la posición final boca arriba.

Una partida de tres jugadoras se desarrolla en tres rondas.

**THE END**



**NOTAS, COMENTARIOS Y CRITICAS SOBRE  
EL JUEGO.**

Este espacio está destinado a tus comentarios. Si lo deseas, puedes enviarnos una foto. ¡Gracias!