



ONIRIA, BETA V0.9

Autrices : Ana Gabriela Escarcia Castillo & Alexandre Weiss

Illustration : Vianney Carvalho

Oniria

- Un voyage spirituel entre rêves et cauchemars -
- Un jeu de pli en fausse coopération -
- Seule contre toutes -

Oniria met en scène une Soñadora (celle qui rêve) dans un voyage initiatique. Elle doit accomplir son voyage et se réveiller au bout des sept chemins. Face à elle, des Sombras qui doivent l'en empêcher et l'enfermer dans leurs tourments, pourtant une seule de ces Sombras ne pourra réussir son objectif.

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes de chemin initiatique et placez-en 7 au milieu de la table de façon à créer un voyage initiatique de 7 cartes.

Chaque joueuse choisi un deck de cartes. L'une joue la rêveuse Maya (cartes de 7 à 11), les autres sélectionne un cauchemar (cartes de 0 à 5 + une carte de score positionnée sur le « 0 »).

La partie se joue en 7 plis, chaque joueuse a 7 cartes, toutes les cartes sont donc utilisées.



1 Puissance de pli de la carte Sombra.

2 Pouvoir spécial de la carte Sombra.



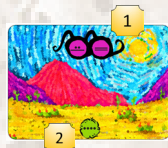
3 Puissance de pli de la carte Soñadora.

4 Pouvoir spécial de la carte Soñadora.

CONCEPTS

CHEMIN INITIATIQUE

Les cartes de chemin initiatique peuvent comporter des contraintes de pose.



1 Dans ce cas, la Rêveuse ne peut pas poser une carte de valeur « 7 » ni une carte de valeur « 10 », tandis que les cauchemars ne peuvent pas poser une carte de valeur « 4 ».

2 Si une joueuse n'a plus le choix et doit poser une carte de la valeur indiquée, alors sa carte vaut « 0 ».

COMPTER EN MAYA

La conque vaut 0 ; chaque point vaut 1 et chaque barre vaut 5.

UN PLI SEULE CONTRE TOUTES

Lors d'un pli, les cauchemars vont comparer la somme de leurs cartes avec la carte de la rêveuse. Si les cauchemars obtiennent un score égal ou supérieur,

alors ils emportent le pli. Retournez la carte de chemin initiatique.



Sinon, la rêveuse l'emporte, laissez la carte de chemin initiatique sur la phase de départ puis passez au tour suivant.

UN PLI DANS LE PLI

Mais à l'intérieur de chaque pli, les cauchemars sont en rivalités. En effet, s'ils gagnent le pli, seul celui d'entre eux qui a posé la carte la plus forte gagne un point (en cas d'égalité, tous les cauchemars concernés marquent le point).

UNE PARTIE, 4 SOÑADORAS

Lorsque vous avez terminé les 7 plis, la manche se termine. Si la rêveuse a gagné au moins 4 plis, elle gagne 3 points, et plus 1 par pli supplémentaire. Si elle ne gagne que 3 plis ou moins, alors elle ne gagne aucun point.

Notez les points sur un morceau de papier, et faites passer les decks sur votre gauche. Puis mélangez toutes les cartes de chemin initiatique et placez-en 7 au milieu de la table de façon à créer un voyage initiatique de 7 cartes.

La partie s'arrête lorsque chaque joueuse a été une fois rêveuse, faites le total de tous les points pour déterminer la gagnante.

En cas d'égalité, le K'uhul Ajaw départage (pouvoir spécial de la rêveuse Maya). Sinon, les joueuses se partagent la victoire.

RÈGLES AVANCÉES

LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Certaines cartes cauchemars et cartes rêveuses possèdent des sorts qui s'activent dans certaines conditions. Il faut respecter les conditions et résoudre le sort. Si un ordre de jeu est nécessaire pour leur réalisation, la rêveuse est toujours considérée comme étant la « première » joueuse.

COMPTER LES CARTES

Lorsque toutes les joueuses maîtrisent le jeu, vous pouvez retourner les plis face cachés une fois qu'ils ont été résolus.

PARTIE À TROIS JOUEUSES

Chaque joueuse incarne une Sombra. La première joueuse prend alors le deck de la Soñadora et choisit secrètement une carte qu'elle place face cachée à côté du chemin de son choix en respectant les contraintes de pose. Puis, elle passe le deck à sa voisine de gauche qui effectue la même opération, et ainsi de suite jusqu'à ce que six cartes aient été posées. La dernière est posée sur l'emplacement finale face visible.

Une partie à trois joueuses se déroule en trois manches.

THE END



NOTES, RETOURS ET CRITIQUES DU JEU.

C'est espace est dédié à vos commentaires, si vous voulez, vous pouvez nous en envoyer une photo. Merci.