

ONIRIA ERRATA 1.1

UN PU DANS LE PU (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda.
Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



ONIRIA ERRATA 1.1

UN PU DANS LE PU (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda.
Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



ONIRIA ERRATA 1.1

UN PU DANS LE PU (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda.
Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



ONIRIA ERRATA 1.1

UN PLI DANS LE PLI (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda.
Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.



ONIRIA ERRATA 1.1

UN PLI DANS LE PLI (résolution secondaire)

À l'intérieur de chaque pli, les Sombras sont en rivalité. En effet, si elles gagnent le pli contre la Soñadora, il faut comparer les cartes posées par les Sombras.

Seule celle qui a posé la carte la plus puissante marque un point (en cas d'égalité, toutes les Sombras concernées marquent le point).

Laisser le pli visible autour de la Senda.
Chaque joueuse doit pouvoir repérer les cartes qui ont déjà été jouées. Puis on joue le pli suivant.

