

ONORIA

MATÉRIEL

32 CARTES SOMBRAS :

El Cadejo Negro x7

El Charro Negro x7

La Lechuza x7

La Llorona x7

Cartes de score x4



14 CARTES SOÑADORAS :

Otomi x7

Maya x7

1 AIDE DE JEU



12 CARTES SENDAS DE LOS NAHUALES



CONCEPT

Onoria met en scène une **Sofiadora -celle qui rêve-** dans un voyage initiatique. Elle doit accomplir son voyage et s'éveiller au bout des **sept Sendas -chemins-**. Face à elle se dressent des **Sombras -cauchemars-** qui vont tenter de l'enfermer dans leurs tourments. Cependant, une seule de ces **Sombras** prendra le dessus et emprisonnera la **Sofiadora**.

Nous nous retrouvons mêlés à un affrontement symbolique entre les histoires de certains peuples antérieurs aux invasions mexicas puis espagnoles qui affrontent des mythes métissés entre les croyances locales et celles importées de la péninsule ibérique.

RÈGLES DU JEU

LA CARTE DE SCORE



Dans Onoria, pour d'avantage d'immersion et de respect des cultures abordées, nous comptons en numération maya. Rassurez-vous, c'est très simple, il suffit d'ajouter les différents symboles.



La conque = 0

Chaque point = 1

Chaque barre = 5

BUT DU JEU

Les 3 à 5 joueuses s'affrontent dans ce jeu de plis. A chaque manche, l'une incarne la **Sofiadora**, les autres les **Sombras**. Les rôles tournent de telle manière que chacune incarne la **Sofiadora** une fois.

Le voyage onirique se déroule donc sur autant de manches qu'il y a de joueuses, au terme desquelles la joueuse ayant marqué le plus de points remportera la victoire.

MISE EN PLACE

Chaque joueuse choisit un deck de cartes. L'une prend une **Sofiadora -cartes 7 à 11-**, les autres une **Sombra -cartes 0 à 5-**, ainsi que leur carte de score positionnée devant elles sur le 0.

Mélangez toutes les cartes de **Senda de los Nahuales** et placez-en 7 horizontalement sur leur face **-sombre-** au milieu de la table de façon à former un **voyage initiatique**. Pensez à mettre le bas de chaque **Senda** du côté de la table où se trouve la **Sofiadora**.



Dans ce cas, les **Sombras** ne peuvent pas poser de carte de valeur «2» ou «3».

2 La **Sofiadora** ne peut pas poser une carte de valeur «8».

CONTRAINTE ET PÉNALITÉS

Si une joueuse n'a plus le choix (ou se trompe) et pose une carte de la valeur indiquée par la contrainte, alors sa carte a une puissance 0.

De plus, la joueuse subit une pénalité de -1 point sur son décompte des points de la manche.

Exception : si un pouvoir de la **Sofiadora** ajoute une contrainte qui oblige une **Sombra** à jouer une carte interdite, alors elle ne subit pas la pénalité.

LES CARTES SOMBRAS ET SOÑADORAS

Les decks des **Sofiadoras** et des **Sombras** sont **asymétriques**.



1 Puissance de la carte **Sombra**.



2 Pouvoir spécial de la carte **Sombra**.



3 Puissance de la carte **Sofiadora**.



4 Pouvoir spécial de la carte **Sofiadora**.

UN PLI

Pour jouer un pli, chaque joueuse choisit une carte en respectant les contraintes de pose puis la dispose face cachée devant elle. Ensuite, tout le monde retourne simultanément sa carte et la compare avec les autres.

La Parlante

les **Sombras** n'ont ni intérêt ni le droit de se parler pour se coordonner contre la **Sofiadora**. Cela fausserait tout le jeu.

UN PLI SEULE CONTRE TOUTES

Lors d'un pli, les **Sombras** vont comparer la somme de leurs cartes avec la carte de la **Sofiadora**.

Si la **Sofiadora** obtient un score supérieur à la somme des cartes des **Sombras**, elle remporte le pli et retourne la **Senda face -lumineuse-**, puis on joue le pli suivant.



Si les **Sombras** obtiennent un score égal ou supérieur, alors elles remportent le pli. Passez au **pli dans le pli**.

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 **Sofiadora**, 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.

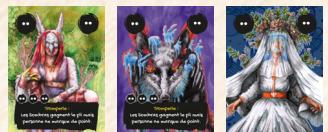
Puis on joue le pli suivant.

LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Certaines cartes **Sombras** et cartes **Sofiadoras** possèdent des pouvoirs qui s'activent dans certaines conditions.

Il faut respecter les conditions et résoudre le pouvoir. Si un ordre de jeu est nécessaire pour leur réalisation, la **Sofiadora** est toujours considérée comme étant la **-première- joueuse**.

En ce qui concerne les conditions de certains pouvoirs des **Sombras** qui nécessitent des «triple» pour se déclencher, il s'agit bien d'un triple de la puissance et non de la carte.



Exemple : deux **Sombras** posent la carte «2» avec le pouvoir «triple 2» et la troisième pose la carte «2» sans pouvoir, alors l'effet est activé.

Vocabulaire spécifique :

-Le terme **-marque-** se réfère à la feuille de score. On marque un point pour la manche.

-Le terme **-obtient-** se réfère à un bonus utilisable lors d'un pli pour augmenter la puissance d'une carte.

Cas particuliers :

-Si une **Sofiadora** regagne un pli qu'elle avait perdu, la ou les **Sombras** qui avaient marqué des points les conservent.

-Les pouvoirs qui dupliquent les effets d'autres pouvoirs permettent uniquement de dupliquer un pouvoir comportant l'icône .

-Une carte peut modifier une règle. Son effet prime donc sur ce que vous êtes en train de lire.

UNE PARTIE

Une partie se joue en autant de manches que de joueuses.

UNE MANCHE

Chaque manche se découpe en 7 plis. A la fin de chaque manche, on note les points remportés par chacune des joueuses.

Le déroulement d'un pli est expliqué à la section «un pli» dans les concepts.

Si la **Sofiadora** a gagné au moins 4 plis, elle marque 3 points et 1 point de plus par pli supplémentaire.

Si elle n'a gagné que 3 plis, alors elle marque **que 1 point**.

Si elle ne gagne que 2 plis ou moins, elle ne marque pas de point.

Les **Sombras** marquent les points gagnés tout au long de la manche et ajoutent éventuellement en fin de manche le **bonus présent sur leur carte score** si elles en remplissent les conditions.

FIN DE LA MANCHE

Notez les points sur un morceau de papier (ou copie de la fiche exemple fournie), récupérez toutes les cartes de votre deck, puis faites passer votre deck à la personne sur votre gauche. Les rôles vont donc changer pour chacune des joueuses.

Mélangez toutes les cartes de la Senda de los Nahuales (y compris celles laissées de côté lors de la mise en place) et placez-en de nouveau 7 aléatoirement au milieu de la table.

FIN DE PARTIE

Une partie d'Oniria se termine lorsque toutes les joueuses ont incarné une fois la Soñadora. À ce moment, faites le total des points de toutes les manches afin de déterminer la gagnante.

En cas d'égalité, la joueuse ayant marqué le plus de points avec la Soñadora gagne la partie. S'il y a encore égalité, les joueuses concernées se partagent la victoire.

PARTIE À TROIS JOUEUSES

Chaque joueuse incarne une **Sombra** et la Soñadora est placée collectivement lors d'une draft qui a lieu au début de chaque manche, après avoir placé la Senda de los Nahuales.

La première joueuse prend le deck de la Soñadora et choisit secrètement une carte qu'elle place face cachée à côté de la Senda 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 final face visible. **Toutes les cartes du deck Soñadora seront donc placées par les joueuses devant les différents Sendas avant que celles-ci ne commencent à jouer leurs plis.**

Attention : en cas d'erreur de pose lors de la draft, la manche est invalidée et à rejouer. Alors posez les cartes Soñadora avec soins.

PARTIE À CINQ JOUEUSES

Préparez et jouez la partie de la même manière qu'à 4 joueuses, à la différence que :

-La cinquième joueuse incarne la quatrième Sombra.
-Les pouvoirs triples deviennent *quadruplets* et que la Soñadora ajoute +3 à la valeur de toutes ses cartes ainsi qu'à toutes ses contraintes de pose.

Ce qui n'est pas précisé sur chaque carte pour éviter la surcharge, mais il est conseillé de placer l'aide de jeu correspondante bien en évidence pour que tout le monde s'en rappelle facilement.

TÉLÉCHARGEMENTS

Vous trouverez sur notre site internet yeastgames.com :

-Ce livret de règles qui pourra, le cas échéant, être mis à jour.
-Fiche de score pour noter les points des différentes manches.

RÈGLES OP TIONNELLES

COMPTER LES CARTES

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

LA RAZA CÓSMICA

La raza cósmica, concept formulé par José Vasconcelos en 1925, visait à valoriser le métissage face au racisme impérialiste européen et étasunien.

Mais sous couvert d'universalité, ce concept masque les rapports de

domination internes au Mexique et impose une vision élitaire et assimilationniste, niant l'autonomie des peuples mésoaméricains au profit d'une synthèse autoritaire, bien loin de l'émancipation portée par la Révolution mexicaine.

Pour représenter cela, vous pouvez incarner une variante de la Soñadora. Choisissez les cartes que vous voulez de chaque Soñadora en respectant la répartition de puissance normale d'un deck. Et jouez.

THE END

En cas de problème ou si vous avez besoin de pièces de rechange, contactez-nous :

yeastgames.sav@gmail.com

ENCART CULTUREL

COLLABORATION

Nous tenons à remercier Daniel et le collectif Dar Otomi qui nous a permis d'accéder à sa culture et à son écriture et de vous les partager dans ce jeu.

Nous avons produit et envoyé quelques exemplaires entièrement en Otomi afin de contribuer à quelque chose qui nous tient à cœur. Chacune et chacun doit avoir le droit de jouer dans sa langue.

Et c'est ici encore plus important, lorsqu'on sait qu'il reste environ un millier de personnes capables de lire et écrire la langue des hñähñu.

Nous tenons à préciser que cette collaboration est basée sur le troc et nous leur fournissons des jeux en Otomi.

EN BREF

LES SOMBRAS

El Charro Negro, cavalier élégant tout de noir vêtu, hante les routes mexicaines à la tombée de la nuit. On dit qu'il propose des pactes en échange de richesse, mais ceux qui acceptent finissent sou-

vent damnés. Figure mystérieuse mêlant traditions rurales, croyances catholiques et légendes coloniales, il incarne les dangers du pouvoir mal acquis.

El Cadejo Negro est un chien spectral aux yeux rouges, qui rôde la nuit sur les chemins solitaires. Il suit les voyageurs pour les égarer, les effrayer, voire les entraîner à leur perte — contrairement à son jumeau blanc, protecteur et bienveillant. Issu des croyances populaires du sud du Mexique et d'Amérique centrale, il incarne la lutte entre la vigilance et la chute dans l'ombre.

La Llorona est le fantôme d'une femme qui erre en pleurant ses enfants noyés, qu'elle aurait tués dans un moment de désespoir. Son cri déchirant résonne près des rivières et des lacs, annonçant malheur à ceux qui l'entendent. Symbole d'un traumatisme collectif entre maternité, culpabilité et colonisation, elle hante l'imagination mexicain depuis des siècles.

La Lechuza est une créature nocturne mi-femme mi-chouette, qui plane

ONIRIA

DONDUHWE

Gar doni ar k'ax'ti,
gar hmi ar hyadi,
gar ūnū ar nzaki
Gar tsibi xi nthüsú
gar doni ar t'itho

né ar ndáte xi doonotho.

Auteur: Daniel Pérez Domínguez

CEMPASÚCHIL

Flor dorada,
Rostro del sol,
Aroma de vida.

Luz sagrada,
Flor de la esperanza,
Y de la muerte florida.

silencieusement au-dessus des villages pour jeter des malédictions ou enlever les imprudents. Certains disent qu'elle est une sorcière métamorphosée, revenue se venger ou espionner les vivants. Présente dans les croyances du nord du Mexique, elle incarne la peur de l'invisible qui rôde dans la nuit.

LES SOÑADORAS

La Soñadora Otomi (Ar 'winxuts'i) est une femme qui s'initie aux forces de la nature et aux savoirs des anciens. Elle entreprend un long voyage initiatique, parfois étendu sur toute une vie. Lorsqu'elle atteint un état de sagesse et de compréhension profonde des énergies naturelles, elle devient Ar Bädi.

Dans Oniria, l'Ar 'winxuts'i affronte des épreuves à travers un sentier mystique nommé Ár ūnu ya 'boxúdi, le chemin des ombres.

La Soñadora Maya (Aj Rilaj Q'ij) est une femme guidée par les astres et les cycles sacrés. Elle apprend à lire les signes du Tzolk'in, le calendrier du

destin, et à écouter les rêves comme des messages des ancêtres et des dieux. Son chemin est fait d'offrandes, de silence et de visions, jusqu'au jour où elle devient Aj Q'ij, celle qui éclaire les autres par sa parole et sa sagesse.

Dans Oniria, l'Aj Rilaj Q'ij suit le B'eel Ajawil – le chemin du seigneur intérieur, un sentier de vérité, traversé d'ombres.

Pourquoi «Senda de los Nahuales» ?

Dans Oniria, chaque rêve suit un chemin initiatique propre à sa culture, guidée par les esprits qui la protègent ou la défient. Le terme "Senda de los Nahuales" unit ces parcours sous un nom commun, inspiré d'un mot aujourd'hui transculturel au Mexique, où le nahual désigne l'esprit compagnon ou double magique. C'est sur ces sentiers partagés que les rêves s'éveillent... et que les ombres s'invitent.



CRÉDITS

AUTRICES

Ana Gabriela Escarcia Castillo

Alexandre Weiss

ILLUSTRATION (À LA MAIN)

Vianney Carvalho

ÉDITION, ASSEMBLAGE, PRODUCTION BOIS & DISTRIBUTION

Nous-mêmes

Nos remerciements aux 80 personnes qui ont permis à ce jeu d'être financé et produit. Sans vous, ce jeu n'existerait pas.

Nos remerciements à Yannick, Rémy, François, Sébastien, Michel, Damien, Jérémie, Tayeb et Faus-tine pour les relectures ; à toutes les personnes qui ont testé et fait des retours sur Oniria, vous nous avez aidé à développer ce jeu ; et spécialement à Wil et Franck pour leurs idées de règles.

-Radicalement ludique-

