

A stylized illustration of a red dragon breathing fire. The dragon is depicted in a dynamic, low-angle perspective, with its head and neck in the foreground. Its body is a vibrant red, and its wings are spread. The dragon's breath is a bright, intense red fire that fills the lower half of the frame. The background is a deep blue sky with some lighter blue and greenish hues, suggesting a bright, sunny day. The overall style is reminiscent of a children's book illustration or a graphic novel cover.

LIVRE DES RÈGLES

PRINCIPE DU JEU ET APERÇU

Vous êtes un promeneur des rêves, perdu dans un mystérieux labyrinthe... Votre but: trouver les huit portes oniriques!

Onirim est un jeu solitaire ou coopératif pour deux joueurs. Vous jouez contre le jeu, avec un partenaire ou en solo.

Elles représentent les 8 portes oniriques, et sont le but de votre quête: pour gagner, vous devez parvenir à poser ces 8 cartes sur la table

Ces cartes représentent les lieux du labyrinthe que vous explorerez, à la recherche des portes oniriques.

C'est en jouant et en défaussant habilement ces cartes que vous pourrez obtenir les cartes Porte!

Matériel: Le jeu de base contient 76 cartes



8 CARTES PORTE
2 cartes Porte - Observatoire
2 cartes Porte - Aquarium
2 cartes Porte - Jardins
2 cartes Porte - Bibliothèque



58 CARTES LIEU
16 cartes Observatoire
15 cartes Aquarium
14 cartes Jardins
13 cartes Bibliothèque



**10 CARTES
SONGE -
CAUCHEMAR**

Mais prenez garde, vous n'êtes pas seul dans le labyrinthe! D'effroyables cauchemars en hantent les couloirs, et feront tout pour vous empêcher de mener votre quête à bien!

Des cartes *Cauchemar* sont également mélangées parmi les cartes du labyrinthe. Piocher une de ces cartes vous obligera à choisir une pénalité –ce qui compromettra la réussite de votre aventure.

Une carte *Porte* s'obtient de deux façons:

- 1) En posant sur la table trois cartes *Lieu* de la même couleur l'une après l'autre.
- 2) En défaussant une carte *Clé* lorsque vous piochez la carte *Porte* correspondante.

Trouvez les huit portes oniriques avant que le temps du rêve ne soit écoulé!

Vous perdez si la pioche est épuisée avant d'avoir obtenu les huit cartes *Porte*.

Auteur: Shadi Torbey
Illustrations: Elise Plessis
Conception graphique: Philippe Guérin


©2022 inPatience
100 av. Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique
www.inpatience.com

inPatience

RÈGLES POUR UN JOUEUR

A. Préparation

Mélangez les 76 cartes du jeu de base (sans symbole d'extension) pour former la pioche.

Remarque: Les symboles d'extension sont  ... et se trouvent dans le coin inférieur droit des cartes d'extensions. Quand vous vous serez familiarisé avec le jeu de base, vous pourrez découvrir ces extensions (page 10 et suivantes), et les ajouter à votre guise –elles sont indépendantes les unes des autres, mais toutes compatibles entre elles.

Constituez votre main: piochez les 5 premières cartes de la pioche. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs cartes *Porte* et/ou *Songe*, mettez ces cartes de côté et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 5 cartes *Lieu* en main. Ensuite, remélangez dans la pioche les éventuelles cartes *Porte* et/ou *Songe* ainsi mises de côté.

Note: Dans le jeu de base, les seules cartes *Songe* présentes sont les cartes *Cauchemar*.

Les Limbes

Au cours du jeu, certains effets vous amèneront à mettre des cartes provisoirement hors du jeu, pour les remélanger ensuite dans la pioche.

La zone où vous empilez ces cartes s'appelle les **Limbes**; à la fin de votre tour, toute carte mise de côté dans les **Limbes** sera remélangée dans la pioche.

Exemple: Le joueur pioche cinq cartes: trois cartes *Lieu*, une carte *Songe* et une carte *Porte*. Il met la carte *Songe* et la carte *Porte* de côté dans les **Limbes**, et pioche deux cartes de remplacement: une carte *Lieu* et une autre carte *Porte*. Il met l'autre carte *Porte* de côté et pioche à nouveau une carte de remplacement: c'est une carte *Lieu*. Il a désormais une main de cinq cartes *Lieu*; 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

Posez sur la table une carte *Lieu* de votre main pour commencer (au premier tour) ou continuer (les tours suivants) une rangée de cartes *Lieu*. Cette rangée représente les parties du labyrinthe que vous avez explorées.

Une seule règle doit être respectée: pour être posée, une carte ne doit avoir aucun symbole en commun avec la carte posée précédemment.

Il existe trois symboles: 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 remélangez la pioche.

Attention !

La quatrième carte d'une série de la même couleur compte comme la première carte d'une nouvelle série de cette même couleur.



Le joueur vient de poser sa 3^e 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.

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 alors une *Prophétie*, après laquelle vous passez à la phase 2 « Compléter votre main ».

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

Remarque : s'il reste moins de cinq cartes dans la pioche, regardez-les toutes, défaussez-en une, et remettez les cartes restantes dans l'ordre de votre choix.

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 *Pièce* : 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.

Résoudre une carte *Songe*

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

Lorsque 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 les Limbes.
- III. Révéler les 5 premières cartes de la pioche et les défausser toutes, 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 les *Limbes* toute carte qui n'est pas une carte *Pièce* et en piochant une carte de remplacement. Tout comme au début de la partie, lorsque vous reconstituez votre main, vous ne devez pas résoudre les cartes *Songe* piochées, et ne pouvez pas vous emparer d'une carte *Porte* en défaussant une carte *Clé*.

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. Si vous avez moins de 4 cartes, piochez chaque carte une après l'autre.

3 - Mélanger les Limbes

Pour finir, remélangez dans la pioche toutes les cartes mises de côté durant ce tour dans la pile **Limbes**. Si aucune carte n'a été mise de côté dans les **Limbes** ce tour-ci, il n'y a pas de phase 3.

Le tour est alors terminé. Enchaînez les tours ainsi 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 s'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 l'exception des points suivants :

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 cartes *Porte* et/ou *Songe*, mettez ces cartes de côté dans les **Limbes** et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 8 cartes *Pièce* posées sur la table ; puis remélangez les **Limbes** dans la pioche.

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

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

Réserve commune / réserve privée

Lorsqu'un joueur décide de jouer ou de défausser une carte, il peut librement choisir une carte de sa réserve privée ou de la réserve commune.

En fait, on considère que la main d'un joueur est constituée de ces deux groupes de cartes.

En conséquence, s'il décide de défausser toute sa main (par exemple, pour résoudre une carte *Cauchemar*), il doit défausser toutes les cartes de sa réserve privée (qu'il tient en main) et celles de la réserve commune (posées sur la table). Ensuite, le joueur remplit d'abord sa réserve privée, puis la réserve commune.

B. Déroulement du 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 de cartes dans la rangée de son partenaire.

Défausser une carte

Lorsqu'il décide de défausser une carte de sa main, le joueur actif peut également, en plus de son action de défausse, échanger une carte de sa réserve privée avec une carte de la réserve commune.

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

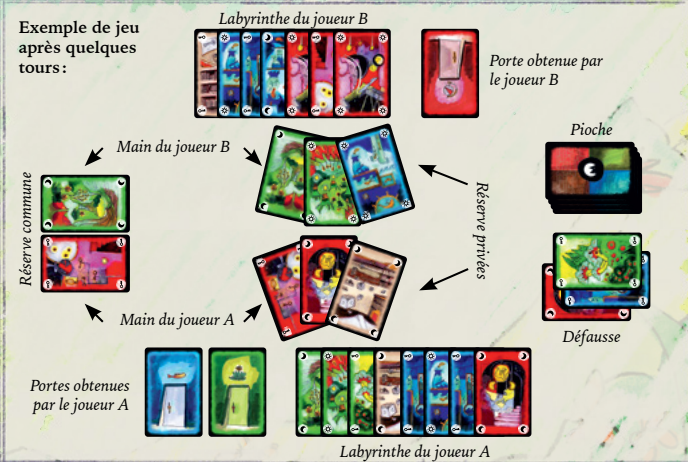
C. Fin du jeu / Victoire

Les joueurs gagnent immédiatement s'ils parviennent à avoir chacun 4 cartes *Porte*, une de chaque couleur, posées devant eux. Un joueur qui obtient ses 4 cartes *Porte* avant son/sa partenaire continue à jouer jusqu'à ce que la condition de victoire commune soit atteinte.

D. Mode de jeu

Les joueurs peuvent choisir, avant de commencer, jusqu'à quel point ils souhaitent coopérer : les deux extrêmes sont **Logistique pure** (ils se montrent les cartes de leurs mains privées et discutent de la stratégie à adopter) et **Grand silence** (ils n'échangent aucune information sur les cartes de leurs ressources perso, et essaient de deviner les intentions du coéquipier en fonction de ses actions).

Exemple de jeu après quelques tours :



LE GRIMOIRE DES PAS PERDUS

« Ouvrage LV, ps6, kb Un Grimoire qui guide le Promeneur à travers le labyrinthe, en lui donnant, dès le début, un itinéraire précis. Cette contrainte est compensée par des sorts, payés au prix des détours et des chemins non empruntés. Avis : recommandable. Destinaire : Lecteur averti. »

Les notes du Bibliothécaire, LV, ps6.

Matériel:



8 CARTES OBJECTIF



1 CARTE SORTS

Préparation

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

Posez la carte *Sorts* à portée de main, sur la face montrant les coûts les plus bas (5, 7 et 10).

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.

Si vous obtenez une carte *Porte* qui ne correspond pas à la première carte *Objectif* visible, posez la carte *Porte* dans les *Limbes*.

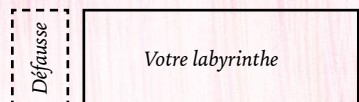
Si, pour résoudre une carte *Cauchemar*, vous décidez de placer dans les *Limbes* une carte *Porte* déjà obtenue, retournez la carte *Objectif* correspondante face visible. Cette carte est alors considérée comme la première carte *Objectif* libre, et c'est donc une carte *Porte* de cette couleur qui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



Mise en place pour un joueur



Pioche



Défausse

Votre labyrinthe



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.

Les sorts peuvent être lancés à n'importe quel moment.

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 Paradoxe

Cout: 5 (6) cartes de la défausse

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

Cout: 7 (9) cartes de la défausse

Intervertissez deux cartes *Objectif*. Ces cartes ne doivent pas nécessairement être adjacentes.

Puissante Punition

Cout: 10 (12) cartes de la défausse

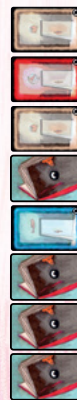
Défaussez immédiatement une carte *Cauchemar* que vous venez de piocher, sans devoir en appliquer les effets.

Variante: Perdus!

Pour un jeu plus difficile, utilisez la carte *Sorts* sur la face montrant les coûts les plus élevés (6, 9 et 12)

Jeu à deux après quelques tours:

La carte *Porte* correspondante a été obtenue par le joueur B, mais ensuite remélangée dans la pioche pour résoudre une carte *Cauchemar*.



Labyrinthe du joueur A



Pioche

Défausse



Labyrinthe du joueur B

LES GLYPHES



« Je compris alors que, si la prophétie des Clés m'avait maintes fois permis d'échapper au sort le plus affreux, l'invocation des Glyphes était autrement plus retorse... »

« Quoi ! Sacrifier un seul lieu et découvrir une des douze Portes, sans devoir fournir d'effort supplémentaire ! Quelle tentation, quel prestige aux yeux du Promeneur épuisé ! »

« Et pourtant, quel péril : en poursuivant ce gain immédiat, combien grand était le risque d'user vainement de la chambre où était gravé le glyphe fatal... » »

Journal du promeneur mélancolique, chapitre 34.

Matériel :



8 CARTES GLYPHES
2 dans chaque couleur
(rouge, bleu, vert et brun)



4 CARTES PORTE
1 dans chaque couleur
(rouge, bleu, vert et brun)



4 CARTES OBJECTIF
1 dans chaque couleur
(rouge, bleu, vert et brun),
si vous jouez avec l'extension
Le Grimoire des Pas perdus

Préparation

Mélangez les 8 cartes *Glyphe* ainsi que les 4 cartes *Porte* de cette extension dans la pioche.
Si vous jouez avec l'extension **Le Grimoire des Pas perdus**, mélangez les 4 cartes *Objectif* avec les 8 cartes *Objectif* de l'extension et révélez ensuite ces 12 cartes.

Condition de victoire supplémentaire

Pour gagner, vous devez désormais avoir les 4 cartes *Porte* de cette extension sur la table, en plus des 8 du jeu de base. Dans le jeu à deux, il est indispensable que chaque joueur ait acquis minimum quatre cartes, une de chaque couleur. Les 4 cartes restantes peuvent être acquises indifféremment par les deux joueurs.

Déroulement du jeu

Identique à celui du jeu de base.

Les cartes *Glyphes* sont des cartes *Lieu*. Toutes les règles qui s'appliquent aux cartes *Lieu* s'appliquent également aux cartes *Glyphes*. Les cartes *Glyphes* peuvent être jouées dans une série de trois cartes de même couleur pour aller chercher une carte *Porte* dans la pioche. Notez qu'elles ont un symbole différent des trois symboles du jeu de base (soleil, lune et clé). Il est interdit de jouer deux cartes *Glyphe* l'une après l'autre dans le labyrinthe.

Si vous décidez de défausser une carte *Glyphe* de votre main, vous déclenchez une **Incantation**.

Incantation : révéléz les 5 premières cartes de la pioche.

Si une ou plusieurs cartes *Porte* se trouvent parmi ces cinq cartes, posez une de ces cartes *Porte* sur la table, puis mettez les 4 cartes restantes sous la pioche dans l'ordre de votre choix.
La couleur de la carte *Porte* ne doit pas nécessairement correspondre à celle de la carte *Glyphe* défaussée.

Si aucune carte *Porte* ne se trouve parmi ces 5 cartes, remettez-les toutes en dessous de la pioche dans l'ordre de votre choix.

Remarque :

Les illustrations des cartes *Porte* sont différentes de celle du jeu de base. Si vous jouez avec l'extension **Le Grimoire des Pas perdus**, n'en tenez pas compte : seule compte la correspondance de la couleur.



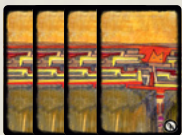
LES ATTRAPES RÊVES



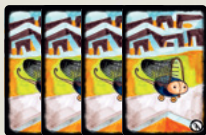
« Le lien, la sympathie irrésistible qui unit les Promeneurs aux songes égarés ne se laisse pas expliquer simplement. S'agit-il, pour le Promeneur, de faire preuve de magnanimité en sauvant un lointain cousin des cauchemars qui le persécutent ? Le songe égaré est-il un Promeneur perdu depuis longtemps, un rêveur qui s'est transformé en songe ? Ou faut-il traduire "égaré" par "perdu" : le songe égaré est un songe du Promeneur, qui retrouve ainsi un rêve de son propre passé ? »

Cartographie Oniverselle VII, n9.

Matériel :



4 CARTES SONGE ÉGARÉ



4 CARTES ATTRAPE RÊVES



2 CARTES
GRIMOIRE SOUPEPE

Préparation

Mélangez les 4 cartes *Songe Égaré* dans la pioche ; posez 4 cartes *Attrape Rêves* ainsi que les 2 cartes *Grimoire Soupape* à portée de main des joueurs.

Condition de victoire supplémentaire

Pour gagner, il vous faut retrouver les 4 cartes *Songe Égaré* : vous devez avoir posé ces cartes sur la table (à côté d'une ou plusieurs cartes *Attrape Rêves*, voir page suivante) **en plus** des 8 cartes *Porte*. La quatrième carte *Songe Égaré* peut être posée avant ou après que la dernière carte *Porte* ait été posée.

Le Songe Égaré

Le Songe Égaré est une carte *Songe*. Quand vous piochez ou révéléz une carte *Songe Égaré*, vous devez immédiatement la poser dans les **Limbes**.

Par exemple, lors de la phase 2 « Compléter votre main », ou lorsque vous révéléz un *Songe Égaré* dans les cinq premières cartes de la pioche suite à la résolution d'un cauchemar, ou lorsque vous piochez une nouvelle main...

Déroulement du jeu

Désormais, à la fin d'un tour, si une ou plusieurs cartes se trouvent dans les **Limbes**, vous ne les remélangez pas dans la pioche : posez toutes les cartes présentes dans les **Limbes** à côté d'une carte *Attrape Rêves* libre. Un **Attrape Rêves** peut ainsi avoir une ou plusieurs cartes posées à côté.

Si aucune carte *Attrape Rêves* n'est libre, les **Attrapes Rêves** sont en **surcharge** !

SURCHARGE : si les **Limbes** contiennent au moins une carte à la fin de votre tour, et que chaque carte *Attrape Rêves* sur la table a déjà une ou plusieurs cartes à côté d'elle, vous devez retirer une carte *Attrape Rêves* du jeu, remettre dans les **Limbes** toutes les cartes qui se trouvaient à côté de toutes les cartes *Attrape Rêves*, et remélanger toutes ces cartes dans la pioche. Si la dernière carte *Attrape Rêves* est ainsi détruite, vous perdez immédiatement la partie.

Pour éviter les **Surcharges**, vous pourrez décider, quelques fois dans la partie, de déclencher un **Brassage**.

BRASSAGE : prenez toutes les cartes posées à côté d'une carte *Attrape Rêves* et remélangez toutes ces cartes dans la pioche (vous libérez ainsi un **Attrape Rêves** et pourrez ensuite poser de nouveau des cartes des **Limbes** à côté de cette carte *Attrape Rêves*).

Vous pouvez déclencher un brassage soit :

- quand un effet vous amène à remélanger votre pioche (c.-à-d. après être allé chercher une carte dans la pioche, peu importe le type de la carte recherchée), ou
- en retirant de la partie, au début de votre tour, une carte *Grimoire Soupape*.

Les cartes dans les Attrapes Rêves...

Y restent jusqu'à la fin de la partie, sauf en cas de **Surcharge** ou de **Brassage**, ou si une série de trois cartes *Lieu* de même couleur vous permet d'aller chercher une carte *Porte* dans la pioche ; vous pouvez alors prendre une carte *Porte* de cette couleur présente dans un **Attrape Rêves**.

Remarque :

Ignorez les **Attrapes Rêves** durant la préparation du jeu, quand vous constituez votre main de départ. Ils ne deviennent actifs qu'à partir de votre premier tour.

Variante : Surcharge imminente

Pour un jeu plus difficile, jouez sans les cartes *Grimoire Soupape*.

LES TOURS



« Je constatais alors avec désarroi que j'étais face à un paradoxe insurmontable et sans aucune logique apparente : construire une tour était exactement ce qui m'interdirait d'y accéder afin de découvrir les détours que me réservait le labyrinthe. Et gravir au sommet d'une telle tour – pour scruter l'avenir qui se déployait alors sous mes yeux – était précisément la cause de l'impossibilité de construire cette fabuleuse bâtisse. À cela s'ajoutait cette certitude, affreuse : ma quête ne serait complète que si je parvenais à construire une tour de chaque couleur. . . »

Journal du Promeneur mélancolique, chapitre 5.

Matériel :



12 CARTES TOUR

Préparation

Mélangez les 12 cartes *Tour* dans la pioche.

Condition de victoire supplémentaire

Pour gagner, vous devez avoir posé sur la table un **Rempart de tours**, c'est-à-dire une série de 4 cartes *Tour*, une de chaque couleur, **en plus** des 8 cartes *Porte*. La quatrième carte *Tour* peut être posée avant ou après que la dernière carte *Porte* ait été posée. *Note : Il est permis d'avoir deux tours de même couleur dans votre rempart, tant que les quatre tours de couleurs différentes sont l'une à côté de l'autre.*

Les Tours

Les cartes *Tour* sont des cartes *Lieu*. Elles ont cependant les spécificités suivantes qui les rendent uniques par rapport aux autres cartes *Lieu* :

Une carte *Tour* n'est jamais posée dans votre rangée « Labyrinthe » : en plus de votre rangée « Labyrinthe », vous devez créer une rangée formée uniquement de cartes *Tour*.

Dans une partie à deux joueurs, une seule rangée de cartes *Tours* est créée, commune aux deux joueurs. Les cartes *Tour* ont les symboles **Lune** et **Soleil** sur leurs côtés. Une carte *Tour* ne peut être posée à côté d'une autre carte que si elles n'ont aucun symbole identique sur les côtés adjacents.

Une carte *Tour* peut être posée indifféremment à **gauche** ou à **droite** d'une (ou plusieurs) carte(s) *Tour* déjà sur la table (mais jamais intercalée entre deux cartes déjà posées).



Défausser une Tour

Si, lors de la phase 1 « Jouer ou défausser une carte », vous décidez de défausser 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 ce *Cauchemar*, 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** » : après avoir résolu normalement la carte *Cauchemar*, posez ce *Cauchemar* dans les **Limbes**. Dans ce cas, vous ne devez pas défausser de carte *Tour*.

Le pouvoir du Rempart

Si vous parvenez à poser une suite de 4 cartes *Tour*, une de chaque couleur, ces 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 *Tours* posées sur la table sont toujours affectées par les cartes *Cauchemar*, même si vous possédez un **Rempart de tours**.

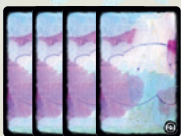
SONGES HEUREUX & FUNESTES PRÉMONITOIRES



« Les avis divergent encore sur la nature exacte des Funestes prémonitoires : certains avancent qu'il s'agit de cauchemars fossilisés, mais toujours actifs, prêts à bondir quand la prophétie qu'ils énoncent silencieusement se réalise. D'autres soutiennent qu'il s'agit d'artéfacts, créés de toutes pièces par les Urincubes (à des fins rituelles, mnémoniques, esthétiques – le doute demeure). »

Cartographie Universelle 1, a56.

Matériel:



4 CARTES SONGE HEUREUX



8 CARTES FUNESTE PRÉMONITOIRE

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 les 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 de la partie la condition est remplie, vous devez immédiatement appliquer la pénalité ; retirez ensuite la carte *Funeste Prémonitoire* du jeu.

Si plusieurs cartes *Funestes Prémonitoires* 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). Si vous parvenez à poser la dernière carte *Porte*, vous ne devez pas résoudre de carte *Funeste Prémonitoire*, mais gagnez immédiatement la partie (à moins de ne pas avoir encore rempli toutes les conditions de victoire à ce moment).

Les cartes *Funeste Prémonitoire*



Si deux cartes *Porte* rouges sont sur la table, cherchez toutes les cartes *Lieu* rouges dans la pioche (excluant les cartes *Tour*, si présentes) et défaussez-les.



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



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



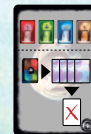
Si deux cartes *Porte* brunes sont sur la table, posez une carte *Porte* déjà obtenue dans les *Limbes*.



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



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



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 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 révélez une carte *Funeste Prémonitoire* (appliquez-en les effets immédiats, si la condition est remplie).

Les cartes *Songe 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 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. Remélangez 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: Funestissimes Prémonitoires

Pour un jeu plus difficile, révélez 5 cartes *Funeste Prémonitoire* en début de partie. Les Promeneurs les plus téméraires peuvent même commencer avec 6 cartes *Funeste Prémonitoire*...

CARREFOURS ET IMPASSES



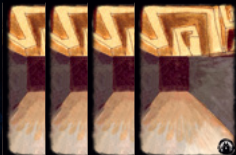
« Le service prendra effet, au choix du contractant, à un des lieux dits "carrefours" (indifféremment du type), lieu choisi pour la facilité avec laquelle on les trouve dans le labyrinthe, et l'économie de temps et d'argent que cela implique pour toutes les parties.
<... > L'employé évitera formellement de s'engager dans un lieu dit "impasse", la pérennité avec laquelle ledit lieu se retrouve toujours sur l'itinéraire de l'employé occasionnant une perte conséquente de temps et d'argent. »

Contrat type d'engagement de Trésorier Récolteur classe C, alinéas 35 d/56 c.
Guilde du Grapilleur

Matériel :



6 CARTES CARREFOUR
3 cartes Soleil, 2 cartes
Lune, 1 carte Clé



10 CARTES IMPASSE

Préparation

Mélangez les 16 cartes de cette extension dans la pioche.

De nouveaux lieux

Les **cartes Carrefour** sont des cartes *Lieu*. Toutes les règles qui s'appliquent aux cartes *Lieu* s'appliquent aux cartes *Carrefour*.

Leur spécificité est d'être des quatre couleurs à la fois.

Vous pouvez les jouer pour commencer, continuer ou terminer une série de trois cartes de la même couleur afin d'obtenir une carte *Porte*.

Vous pouvez défausser la carte *Carrefour* — *Clé* afin d'obtenir une carte *Porte* que vous piochez lors de la phase 2 « Compléter sa main », et ce, quelle que soit la couleur de cette carte *Porte*.

Les cartes *Impasse* sont également des cartes *Lieu*.

Elles ont cependant les spécificités suivantes qui les rendent uniques par rapport aux autres cartes *Lieu* :

- Elles ne peuvent jamais être jouées sur la table (ni dans le labyrinthe, ni dans la série des **Tours**).
- Elles ne peuvent jamais être défaussées « à l'unité » : une carte *Impasse* piochée reste dans votre main jusqu'à la fin de la partie, sauf si vous défaussez toute votre main (en résolvant une carte *Cauchemar* ou *Funeste Prémonitoire* ; ou en déclenchant une **Échappée** – voir ci-dessous).
- Si vous décidez, pour résoudre un *Cauchemar*, de révéler les 5 premières cartes de la pioche, les cartes *Impasse* se comportent comme des cartes *Songe* : elles ne sont pas défaussées, mais elles vont dans les **Limbes**.

Déroulement du jeu

Identique à celui du jeu de base, à ce point près : vous avez désormais, lors de la phase 1, une troisième option : **l'Échappée**.

Déclencher une Échappée : défaussez votre main, puis piochez une nouvelle main de 5 cartes.

Déclencher une échappée est la seule façon de vous débarrasser de votre propre initiative de toutes les cartes *Impasse* dans votre main. Ces cartes sont alors défaussées.

Version avancée : La Croisée des chemins

Pour une partie plus difficile, jouez avec la règle suivante : une carte *Carrefour* ne peut être jouée que comme deuxième carte d'une série de trois.

LA PORTE DE L'ONIVERS

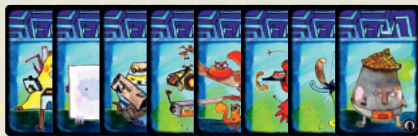


« Gravure xxv, 8 sor

Une représentation de la treizième Porte, parfois appelée 'la Porte de l'avenir'.

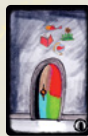
Les notes du Bibliothécaire, cabinet des estampes, xxv.

Matériel:



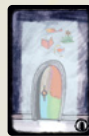
16 CARTES

HABITANT DE L'ONIVERS



1 CARTE

PORTE DE L'ONIVERS



1 CARTES OBJECTIF
pour la Porte de
l'Onivers, si vous
jouez avec l'extension
Le Grimoire des
Pas perdus.

Préparation

Mélangez les 16 cartes *Habitant* et retirez-en 8 du jeu, sans les regarder. Mélangez les 8 cartes *Habitant* restantes ainsi que la carte *Porte de l'Onivers* dans la pioche. Si vous jouez avec l'extension **Le Grimoire des Pas perdus**, mélangez la carte *Objectif* avec les 8 cartes *Objectif* de l'extension puis révélez ces 9 cartes.

Condition de victoire supplémentaire

Pour gagner, vous devez désormais avoir la carte *Porte de l'Onivers* sur la table, en plus des 8 cartes du jeu de base. N'importe quelle série de 3 cartes de la même couleur (peu importe laquelle) permet d'aller la chercher et vous pouvez défausser n'importe quelle clé lorsque vous piochez la carte *Porte de l'Onivers*. Cette carte compte comme n'ayant pas de couleur pour les Funestes Prémonitoires et le jeu à deux.

Déroulement du jeu

Identique à celui du jeu de base.

Les cartes *Habitant* sont des cartes *Songe*. Toutes les règles qui s'appliquent aux cartes *Songe* s'appliquent aux cartes *Habitant* à cette exception près: quand vous piochez une carte *Habitant*, vous pouvez décider de rallier cet *Habitant*.

Rallier un Habitant: défaussez une carte de votre main et posez cette carte *Habitant* devant vous; désormais, une fois durant la partie, vous pourrez utiliser la capacité spéciale de cet *Habitant*.

Si vous ne voulez ou ne pouvez défausser de carte de votre main pour obtenir l'*Habitant*, défaussez cette carte.

Remarques

- Défausser une carte pour rallier un **Habitant** vous laissera avec une main de trois cartes, voire moins dans certains cas. Vous complétez toujours votre main en piochant (et résolvant, le cas échéant) une carte après l'autre.
- Si vous jouez avec l'extension **Carrefours et Impasses**, vous ne pouvez pas défausser une carte *Impasse* pour rallier une carte *Habitant*.



L'Architecte:

Vous pouvez poser deux symboles identiques l'un à la suite de l'autre dans votre labyrinthe. Défaussez l'**Architecte**.



Le Cyclobot:

Échangez une carte *Lieu* de votre main avec une carte *Lieu* de la défausse. Défaussez le **Cyclobot**.



Les Écureuils Espions:

Regardez les 5 prochaines cartes de la pioche, et remettez-les au sommet de la pioche dans l'ordre de votre choix. Défaussez les **Écureuils espions**.



Le Harponneur:

Révélez les 5 premières cartes de la pioche, défaussez toutes les cartes *Cauchemar* qui s'y trouvent, et remettez les cartes restantes au bas de la pioche, dans l'ordre de votre choix. Défaussez le **Harponneur** (même si vous n'avez révélé aucune carte *Cauchemar*).



L'Oiseau Marteau:

Défaussez de votre rangée « Labyrinthe » la dernière carte posée, ainsi que toutes les cartes de la même couleur jouées immédiatement avant cette carte. Défaussez l'**Oiseau Marteau**.



Le Chaos Chromatique:

Changez la couleur d'une carte *Porte*. Cela peut être une *Porte* que vous venez de piocher, une *Porte* dans la pioche, ou dans un **Attrape Rêves**. Défaussez le **Chaos Chromatique**.



Le Miroir:

Posez une carte *Cauchemar* que vous venez de piocher dans les **Limbes**, sans en appliquer les effets. Défaussez le **Miroir**.



Le Trésorier Repenti:

Posez une carte de votre main sous la carte du **Trésorier Repenti**. Désormais, cette carte n'est pas considérée comme étant dans votre main (elle n'est pas affectée par les cartes *Cauchemar* ou *Funeste Prémonitoire*, ou les **Échappées**), mais vous pouvez la jouer ou la défausser à tout moment – vous défaussez alors le **Trésorier Repenti**. Complétez votre main comme si vous veniez de jouer ou défausser cette carte.

Remarque: Le Chaos Chromatique

Si vous jouez avec l'extension **Le Grimoire des Pas perdus**, la carte *Objectif* correspondante reste identique (par exemple: la prochaine carte *Objectif* est bleue. En complétant votre main, vous piochez une carte *Porte* bleue, et vous avez une clé rouge en main. Vous utilisez le **Chaos Chromatique** pour la changer la porte bleue en porte rouge, afin de pouvoir vous en emparer. Vous retournez la carte *Objectif* correspondante, à savoir la carte *Objectif* bleue).



APPENDICE : LE PETIT INCUBE



« Cul ne connaît le véritable objectif de ce petit incube.

Toutefois, notons que sa présence est fréquemment rattachée à la mention d'un treizième chapitre. »

Préparation

Placez le pion *Petit incube* à portée de main.

Notes personnelles du chercheur onirique

Déroulement du jeu

Il y a trois modes de jeu avec le *Petit incube*.

A. Marcheur débutant : *Ce mode rendra le jeu plus facile ; il est conseillé pour les débutants.*

Une fois dans la partie, vous pouvez utiliser le *Petit incube* afin d'annuler les effets d'une carte *Cauchemar*. Vous n'avez qu'à défausser cette carte *Cauchemar* et remettre le *Petit incube* dans la boîte.

B. Marcheur apprenti : *Vous avez dorénavant une option de plus à votre tour. Utilisez-la judicieusement.*

À tout moment dans la partie, plutôt que de jouer un tour normal, vous pouvez anticiper un cauchemar à l'aide du *Petit incube*. Anticiper un cauchemar se fait en trois étapes :

1. Révélez la première carte de la pioche. Si c'est une carte *Songe* ou *Porte*, placez-la dans les Limbes et continuez de révéler des cartes jusqu'à ce que vous révéliez une carte *Lieu*. Poser cette carte *Lieu* sous le *Petit incube* (pour indiquer qu'il a été activé).
2. Appliquez l'effet d'un cauchemar, en choisissant une des 4 options normales, comme si vous veniez de piocher une carte *Cauchemar*.
3. Continuez la partie avec un tour normal, en prenant soin de d'abord compléter votre main et de mélanger les Limbes, au besoin.

À partir du moment où le *Petit incube* est activé, si vous piochez une carte *Cauchemar*, vous pouvez défausser la carte placée sous le *Petit incube* afin de défausser ce cauchemar sans en appliquer les effets (vous avez déjà, en quelque sorte, subi ce cauchemar). Le *Petit incube* est à nouveau utilisable : vous pouvez remettre une carte en dessous pour l'activer, etc.

C. L'Adversaire. *Désormais, l'Entité se dressera sur votre route...*

Une fois durant la partie appliquez l'effet d'un cauchemar -choisissez l'une des 4 options, comme si vous veniez de piocher une carte *Cauchemar**. Retirez ensuite la figurine du jeu.

Vous devez faire cela au début d'un tour, avant d'avoir acquis la dernière *Porte*. Vous ne pouvez pas gagner la partie si la figurine est encore en jeu.

*Cas particulier : si vous jouez avec l'extension *Carrefour* et *Impasses*, vous ne pouvez pas le faire si avez une carte *Impasse* en main.