

Onirim



Name	Onirim – Wer wagt es, durch das Land der Träume zu schreiten?
Autor	Shadi Torbey
Grafik	Élise Plessis, Hans-Georg Schneider
Verlag	Pegasus Spiele
Erscheinungsjahr	2011
Genres	Kartenspiel, (bei 2 Spielern kooperativ)
Spieler	1-2
Dauer	Ca. 15 Minuten
Altersgruppe	Ab 8 Jahren
Produktmasse ca.	18 x 12,8 x 4 cm
Gewicht ca.	294 g
Auszeichnungen	-

Onirim ist ein Solitärspiel, das die Spieler in eine surreale Traumwelt versetzt. Ziel ist es, rechtzeitig aus dem Traumlabyrinth zu entkommen, um nicht bis in alle Ewigkeit in ihr gefangen zu bleiben. Die Traumwelt besteht aus Karten. Da gibt es Alptraumkarten, welche die Gegner darstellen, acht Pforten in vier verschiedenen Farben, die es zu finden gilt, und die Labyrinthkarten, welche den Weg des Traumwandlers darstellen und in den gleichen Farben wie die Pforten vorhanden sind. Letztere weisen zusätzlich eines von drei Symbolen auf (Sonne, Mond oder Schlüssel). Fünf Karten bilden die Starthand. Während des Zuges entweder eine Karte ausgelegt oder abgeworfen werden. Die gelegten Karten stellen den Traumpfad des Spielers dar. Liegen drei gleichfarbige Karten nebeneinander, wobei gleiche Symbole auf angrenzenden Karten untersagt sind, hat der Spieler eine Pforte entdeckt. Schlüsselssymbole erfüllen eine Prophezeiung und geben die Chance fünf Karten des Zugstapels zu ziehen, diese neu anzuordnen und eine Karte davon abzuwerfen. Nach dem Spielzug wird die Kartenhand wieder auf fünf Karten aufgefüllt. Wer einen der zehn Alpträume nachzieht, hat die Qual der Wahl, denn man verliert auf jeden Fall Karten. *Onirim* endet entweder im positiven Falle, sobald die achte Pforte ausliegt oder im negativen bei einem leeren Zugstapel.