

INPATIENCE/HUCH: **ONIRIM** von Shadi Torbey für einen Schlafwandler im Labyrinth

IM LABYRINTH DER TRÄUME

Wie ein Schlafwandler stolpere ich durch den Kartenstapel und suche nach passenden Karten, um nacheinander die acht oneirischen Pforten zu entdecken und so aus dem Labyrinth zu entkommen. Aber wo Träume sind, da sind bekanntlich auch Alpträume ...

Zehn davon sind im Stapel der 76 Karten des Grundspiels versteckt. Dazu die acht Tore und die farblich passenden Ortskarten mit den Symbolen Sonne, Mond und Schlüssel. Schlüsselkarten sind besonders mächtig, leider auch selten. Fünf Karten habe ich zur Verfügung, um das Traumlabirynth zu durchlaufen, Ortskarten pflastern quasi meinen Pfad. Dabei gilt: Zwei Karten mit gleichem Symbol dürfen nie aufeinander folgen. Müsste ich diese Regel brechen, werfe ich einfach eine Karte ab.

Ist es eine Schlüsselkarte, darf ich die nächsten fünf Karten vom Stapel anschauen, muss eine abwerfen und die verbliebenen sortiere ich nach meinen Wünschen.

Das kann doppelt cool sein, wenn ich eine Alpträumkarte entsorgen und eine Portalkarte so einsortieren kann, dass ich beim Nachziehen dieser den passenden Schlüssel auf der Hand habe. Dann habe ich das Tor nämlich sofort entdeckt. Sonst ist ein Portal gefunden, wenn ich drei Karten einer Farbe hintereinander unter Beachtung der Symbolregel spielen kann. Dann suche ich das Tor aus dem Stapel, mische den Stapel und weiter geht die Suche.



Decke ich beim Nachziehen einen Alptraum auf, muss ich ihn vernichten. Das kann ich durch Abwerfen einer mächtigen Schlüsselkarte oder eines bereits entdeckten Portals tun. Beides tut weh. Alternativ kann ich meine komplette Kartenhand entsorgen oder alle Ortskarten der fünf obersten vom Stapel. Alpträume kosten Karten! Für eines der vier Übel muss ich mich entscheiden.

So schmilzt der Nachziehstapel dahin. Ist er leer und muss ich nachziehen, habe ich verloren und mein schlimmster Alptraum ist wahr geworden. Entdecke ich alle acht Tore, bevor mein Traum endet, freue ich mich und wage mich an eine der sieben Erweiterungen. „Das Buch der verlorenen Schritte“ klingt gut, oder lieber „Die Traumfänger“ oder gar „Schöne Träume und dunkle Vorahnungen“? Alle bringen starke Zusatzoptionen ins Spiel, damit steigen aber auch die Bedingungen für den Sieg. Weil die verschiedenen Module miteinander kombinierbar sind, bleibt auch der Spielreiz lange hoch.

FAZIT 8

JÖRG DOMBERGER

Onirim ist das erste Spiel der Oniversum-Reihe (siehe auch Portrait von *InPatience* in Ausgabe 4/2023) und stammt aus dem Jahr 2010. Inspiriert von verschiedenen Patienen ist *Onirim* aber anders und eigenständig, bietet genug Spielraum für Taktikanpassungen und zwingt immer wieder zu kniffligen Entscheidungen. Trotzdem ist es in knappen 20 Minuten zu spielen. *Onirim* will geknackt werden, auch in der Grundversion verliert man oft und wer nicht gerne Karten mischt, wird mit *ONIRIM* sicher nicht glücklich. Alle anderen lassen sich von den charakteristischen Illustrationen von Elise Plessis verzaubern und vom Spiel motivieren. Wenn schon solo, dann im Oniversum.

