

ONIRICO

Esploriamo i nostri sogni



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 02/09/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Dopo aver apprezzato la serie “Fluffy Animals” di David Spada ([Birdie](#), [Squeaky](#), Foxy, ecc. tutti pubblicati da GOG) aspettavamo al varco un nuovo titolo di questo autore romagnolo, ed abbiamo trovato [Onirico](#), pubblicato da [Lisciani Giochi](#), editore della provincia di Teramo che, lo confessiamo, ancora non sapevamo che producesse anche giochi per adulti.

Onirico fa parte della loro nuova collezione chiamata “Rainy Days” (giorni di pioggia) ed è il primo che abbiamo provato: pensato per 2-4 partecipanti (da 12 anni in su) ha una durata media di 30-45 minuti e contiene alcuni concetti interessanti, a partire dall’ambientazione, ovvero i nostri “sogni”.

Non perdiamo dunque altro tempo e passiamo alla recensione.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Onirico** contiene 4 plance personali (stampate su cartone robusto), un mazzo di 36 carte (nel formato 72x105 mm), 85 cilindretti di legno colorato (bianco, nero e grigio, con delle figure serigrafate su una delle due facce), 4 cerchietti di legno, 20 cubetti colorati e un blocchetto segnapunti.

I materiali sono tutti di buona qualità e le carte sufficientemente robuste tanto che, a nostro avviso, non necessitano di bustine protettive perché il loro uso è abbastanza limitato.

Il regolamento è stato concepito e realizzato in maniera davvero encomiabile: le regole vere e proprie occuperanno sì e no un terzo delle 16 pagine (nel formato “A5”) perché tutto il resto è riempito da foto, esempi e note esplicative: davvero un ottimo lavoro.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita con quattro partecipanti.

Il setup del tavolo di **Onirico** è piuttosto veloce: ogni giocatore prende una delle plance (non esiste un tabellone comune), quattro carte “Storia”, 1 carta “Sommario”, cinque cubetti colorati che deve posizionare sullo spazio “0” delle corrispondenti colonne sulla plancia e un foglietto “sogno”.

Al centro del tavolo si posizionano la carta speciale “REM” (con 8 cerchietti), la carta “Inizio Sogno”, 8 cilindretti bianchi (Sandman), 12 neri (Sogno Intenso) e quattro anelli colorati (uno giallo e tre grigi).

Il sacchetto (in dotazione) viene riempito con 65 cilindretti grigi (chiamati Entità).

Si sorteggia il Primo Giocatore, a cui viene dato il cerchietto giallo (mentre agli altri va uno grigio) e si inizia la partita pescando dal sacchetto un certo numero di Entità (8 in quattro, 6 in tre e 4 in due) che vengono posizionate sui cerchietti della carta REM.



Foto 3 – I segnalini Entità sono divisi in 5 diversi colori, ognuno con il suo simbolo.

Questi segnalini Entità sono il cuore del gioco: essi saranno acquisiti nella prima parte di ognuno degli 8 round del gioco e saranno poi posizionati (con le regole che vedremo fra poco) sulla griglia di 5x5 caselle numerate (da 1 a 25) della plancia personale.

Prima di iniziare la partita i partecipanti pescano a caso due segnalini “Sogno Intenso” (neri) e li posizionano vicino alla loro plancia

Il Gioco

All’inizio di ogni turno di **Onirico** i giocatori devono decidere in quale casella della loro griglia posizionare il prossimo segnalino Entità. Per capire meglio le spiegazioni che seguono è venuto il momento di dare un’occhiatina veloce alla postazione di un giocatore ad inizio partita (Foto 4).



Foto 4 – Postazione di partenza del Primo Giocatore (vedete il cerchietto giallo).

A destra vediamo i cinque tracciati colorati (rosso, blu, verde, marrone e viola) e i relativi marcatori (cubetti): il valore raggiunto a fine partita servirà da moltiplicatore per una parte dei Punti Vittoria (PV).

Al centro c'è la griglia 5x5, con le caselle numerate da "1" a "25" e suddivise equamente negli stessi cinque colori dei tracciati (notate anche che i contorni delle caselle sono diversi a seconda del colore, per aiutare chi ha qualche problema di daltonismo).

In basso e a sinistra della griglia, in corrispondenza di ogni colonna e di ogni riga, ci sono dei "bonus" (simboli stampati su caselle nere) per chi le riempie completamente.

In alto a destra c'è una casella rettangolare chiamata "Subconscio" che riceverà eventuali Entità che il giocatore non ha potuto piazzare sulla griglia.

All'inizio di ognuno degli 8 round viene girato a faccia in su un segnalino "Sandman" e viene alimentata la carta REM pescando dal sacchetto i cilindretti grigi (4-6-8).



Foto 5 – Partita in corso: il giocatore ha indicato la posizione “8” sul foglio Sogno e piazzato il suo cerchietto sopra al corrispondente numero della griglia.

I giocatori di **Onirico**, in contemporanea e segretamente, segnano sul loro foglio “Sogno” il numero della casella dove vogliono posare una Entità. Poi tutti, contemporaneamente, scoprono il loro foglietto Sogno e mettono il cerchietto sopra al numero selezionato: chi ha scelto il numero più basso inizia il round prendendo il segnalino Sandman scoperto e 1 cilindretto Entità a sua scelta.

I giocatori che hanno indicato altri numeri intermedi scelgono a loro volta 2 Entità, mentre chi ha scelto il numero più alto raccoglie gli ultimi tre cilindretti grigi.

A questo punto tutti decidono dove posare i segnalini acquisiti, sapendo che:

- uno di essi DEVE essere messo nella casella con il cerchietto, facendo avanzare di uno spazio il cubetto con lo stesso colore (nel nostro esempio, Foto 5, avanzerà di uno spazio il cubetto rosso corrispondente a quello della casella numero 8);
- tutti gli altri potranno essere posizionati a piacere purché i numeri delle caselle scelte siano tutti SUPERIORI a quello della casella col cerchietto (nel nostro esempio il giocatore ha messo un segnalino rosso sul numero 8 ed il secondo sul numero 23).



Foto 6 – Esempio di carte “Storia”

Terminato il piazzamento dei segnalini colorati i giocatori verificano se hanno risolto una delle quattro carte “Storia” ricevute ad inizio partita e per farlo devono dimostrare di avere 3 segnalini che rispettano le condizioni richieste. Attenzione però, perché è possibile risolvere soltanto una carta Storia per round e ogni volta almeno uno dei segnalini utilizzati deve essere stato posato nel turno in corso: quando ciò avviene il giocatore scarta la carta e fa salire di una casella un cubetto colorato a sua scelta.

La prima carta in alto a sinistra (Foto 6), per esempio, chiede che ci siano 3 colori diversi in una qualsiasi colonna; quella alla sua destra necessita di 3 segnalini con lo stesso colore ma disposti ad angolo; quella in alto a destra deve avere un segnalino colorato e alla sua destra, in linea ed adiacenti, altri due segnalini di colore diverso (ma uguali fra loro); ecc.



Foto 7 – I cilindretti “Sandman” (bianchi) e “Sogno Intenso” (neri).

Notate che ci sono 5 segnalini “Sandman” colorati come i cubetti e 3 neri (Foto 7): tutti possono essere utilizzati per il loro colore, ma i due tipi hanno caratteristiche diverse:

- i segnalini colorati durante la partita possono essere girati sul lato coperto per spostare una delle Entità adiacenti (ortogonalmente) in un'altra casella della griglia;
- i neri invece sono considerati dei jolly e il loro colore, a fine partita, sarà considerato uguale a quello della casella che coprono.

Terminato un round di **Onirico** i giocatori riprendono il loro cerchietto (quello “giallo” viene dato a chi ha indicato il numero più alto) e si ricomincia con il successivo, e così di seguito fino al termine dell'ottavo round, quando la partita finisce (anche perché non ci sono più Sandman disponibili).

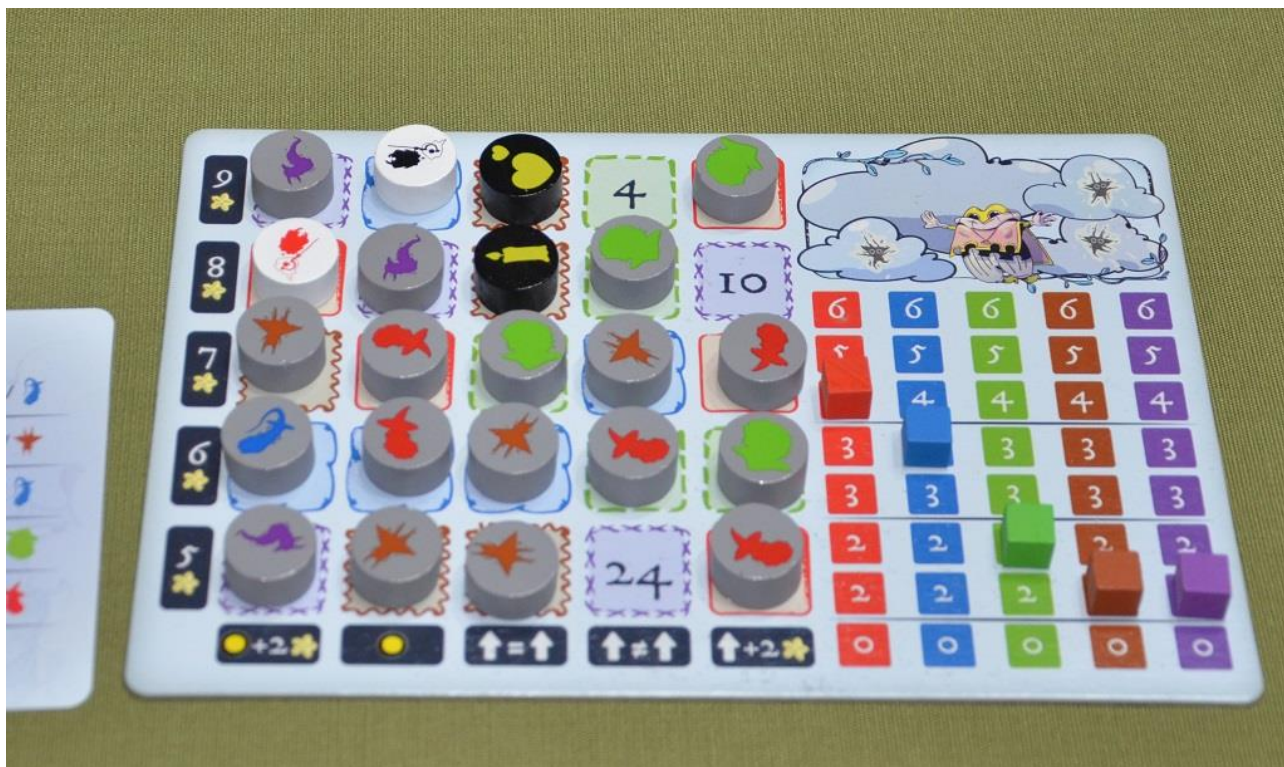


Foto 8 – La postazione di un giocatore a fine partita.

La postazione dei giocatori assomiglierà dunque a quella della Foto 8 qui sopra, presa durante uno dei nostri test. A questo punto si deve passare al conteggio dei PV.

Proviamo a farlo anche noi utilizzando la plancia del nostro amico:

- per prima cosa bisogna attivare i bonus (caselle nere) raggiunti completando righe e colonne: nel nostro caso la prima e la seconda colonna ci fanno piazzare i due segnalini “Sogno Intenso” (nero), completando così anche la terza colonna;
- poi avanziamo due cubetti di una casella (terza colonna appena completata);
- otteniamo 7 PV dalla terza riga, più 6 dalla quarta e 2 dalla prima colonna;
- se ci fossero dei cilindretti Entità nella casella Subconscio faremmo avanzare un cubetto per ognuno di essi;
- infine moltiplichiamo il numero di caselle riempite con Entità dello stesso colore per il valore raggiunto dal cubetto sul corrispondente tracciato. Nel nostro esempio abbiamo 4 caselle rosse di valore “4” (16 PV); 2 blu (una delle quali ha il Sandman nero che fa da jolly) x “3” (6 PV); 3 verdi per “3” (9 PV); 3 marroni x 2 (6 PV) e 3 viola x 2 (6 PV).

Questi conti tornano anche a voi?



Foto 9 - I cerchi e i cubetti colorati.

Qualche considerazione e suggerimento

Aprendo per la prima volta la scatola di **Onirico** non si può fare a meno di notare come la grafica adottata suggerisca un gioco per famiglie e l'ambientazione scelta (i sogni) contribuisce a questa sensazione, ma la realtà è ben diversa. Pur non essendo un gioco solo per esperti, tuttavia questo titolo è più impegnativo di quanto possa sembrare di primo acchito e necessita di una certa riflessione e programmazione.

Quale casella indicare per prima? Dipende un po' dal colore del Sandman del turno: noi preferiamo partire con un numero basso (1 o 2) per iniziare subito a riempire le prime due colonne: dopotutto se riusciremo a completarle ci daranno come bonus 2 PV e due segnalini "Sogno Intenso" da piazzare dove vogliamo, possibilmente per completare un'altra riga o colonna. Naturalmente il secondo segnalino (un'Entità a nostra scelta) lo poseremo sempre sulla stessa colonna ma nel colore giusto.

Poi dovremo fare attenzione alle carte "Storia" che ci sono toccate: le mosse successive infatti dovranno permetterci di realizzarle tutte e quattro e poter così far salire uno o più cubetti colorati, perciò la nostra scelta dei "numeri" da coprire dovrà rispettare questa priorità.

Ricordatevi che se viene scoperto un Sandman NERO è l'occasione buona per cercare di prenderlo perché è un Jolly e a fine partita può contare.



Foto 10 – La scatola del Gioco.

Dopo il 4° o 5° round bisogna fare delle scelte diverse: guardate bene quali caselle della griglia sono ancora disponibili e concentratevi su 2-3 colori per fare avanzare il più possibile i cubetti corrispondenti.

Ma non dimenticate mai la regola n°2 della posa, cioè quella che obbliga i giocatori di **Onirico**, dopo aver coperto la casella col cerchietto, a mettere ulteriori segnalini in numeri più alti: è successo infatti fin troppo spesso nelle nostre partite che la maggior parte dei numeri più alti diventasse indisponibile troppo presto, costringendo a scartare qualche segnalino nel Subconscio, complice il fatto che per ottenere una combinazione per le carte Storia i giocatori furono costretti a coprire l'ultimo numero alto.

Commento finale

Abbiamo provato **Onirico** in diversi tavoli e con diversi giocatori, per poter redigere questa recensione e, caso molto raro, nessuno ha brontolato per qualche magagna del gioco (naturalmente a loro dire) né per problemi di c... ehm ... fortuna degli avversari: l'unico caso in cui la sorte è chiamata in causa è infatti quando due giocatori scelgono lo stesso numero e la prima scelta va a chi ha il cerchio giallo o è il più vicino (in senso orario).

La durata relativamente breve del gioco (circa 30-35 minuti se tutti lo conoscono, max 45 quando c'è qualcuno molto lento a scrivere il suo numero) permette di farsi una partita in attesa che arrivino gli altri amici per un titolo più impegnativo, anche se, in un paio di casi, abbiamo dovuto continuare

a giocare ad Onirico perché i nuovi arrivati erano molto più curiosi di provarlo che non di iniziare un altro nuovo gioco.

Un bravo dunque all'autore e alla casa editrice che ha lavorato molto bene sulla grafica e la presentazione.

"Si ringrazia la ditta [LISCIANI GIOCHI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"