

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRACJE: Marie CARDOUAT & Pierô
PROJEKT: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · E · J · A



Instrukcja

Notka autora

Dixit Odyseja zabierze Was w niezwykłą podróż, podczas której lepiej poznać nie tylko swoich towarzyszy, lecz także... samych siebie! Każda z umieszczonych w sali lustrzanej ilustracji jest odbiciem drzemiącego w Was marzenia prowadzącego do dziwnie znajomego, równoległego wszechświata. *Dixit Odyseja* to pełna emocji i niespodzianek gra, która rozbudzi kreatywność w każdym graczku bez względu na wiek czy płeć.

Rozwińcie skrzydła wyobraźni, a wszystko stanie się możliwe!

Twórcy (2023): Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustracje: Marie Cardouat i Pierô • Szef studia: Mathieu Aubert • Menadżerowie projektu: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault i Camille Jaulin • Rozwój: Lucas Forlacroix • Kierownik artystyczny: Hervine Galliou • Ergonomia i skład: Joëva Gaubin i Thomas Dutertre • Projekt graficzny: Simon Hay • Menadżerowie produkcji: Gracia Stephan i Stéphane Robert • Menadżerowie ds. kontaktu z partnerami: Maximilien Da Cunha i Marin Mari • Menadżerowie ds. marketingu: Laurent Contios i Anne-Sophie Martin • Komunikacja: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Cris, Clément Garnier i Rosie Howe • Koordynator ds. eventów: Paul Neveur • Administracja: Marion Ludovici • Zespół Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas i Oлександр Nevskiy.

Opis rozgrywki

W każdej rundzie 1 z graczy zostaje narratorem . Narrator zdobywa punkty , gdy pozostali gracze starają się odgadnąć jego kartę na podstawie skojarzenia, które im dał. **Skojarzenie musi być subtelne, bo jeśli wszyscy odgadną kartę, narrator nie dostanie !** Każdy z graczy zdobywa , znajdując kartę narratora i przekonując innych graczy do swojej karty.

W grze *Dixit Odyseja* każdy z graczy ma po 2 głosy. Należy głosować z rozważą – w wyścigu po zwycięstwo gracze mogą postępować ostrożnie albo podjąć ryzyko.

Gra kończy się po rundzie, w której 1 z graczy zdobył co najmniej 30 . Gracz z największą liczbą wygrywa.

Przygotowanie

Elementy

- instrukcja
- 84 karty
- 2 x 12 tarcz do głosowania
- 12 drewnianych króliczków
- 12 kolorowych żetonów
- plansza, na którą składają się:
 - A tor punktacji**
 - B 12 miejsc na karty**
 - C zasady punktowania** (przypomnienie, w jaki sposób się punktuje)

Przebieg rundy

Kto zostaje narratorem w pierwszej rundzie gry? Gracz, który jako pierwszy wymyśli skojarzenie do 1 ze swoich kart i oznajmi to pozostałym graczom.

Wymyśl skojarzenie

Narrator wybiera 1 z 6 kart trzymanyh w ręku (**nie pokazuje karty pozostałym graczom**) i wypowiada głośno jakiegokolwiek skojarzenie związane z jej treścią (może to być 1 słowo albo zdanie, zob. „Porady dla narratora” na następnej stronie). Każdy z pozostałych graczy wybiera teraz w sekrecie 1 kartę ze swoich 6 kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze, **nie pokazując** wybranych kart innym graczom, przekazują je narratorowi. Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i je **tasuje**, łącznie z kartą, którą sam wybrał.

Odgadnij skojarzenie

Narrator rozkłada odkryte karty wokół planszy – obok miejsc na karty (numery muszą być widoczne). **Przykład.** W grze 6-osobowej narrator umieszcza karty nad numerami od 1 do 6.

Celem wszystkich pozostałych graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na 1 z kart, którą typuje na należąca do narratora (sam narrator nie bierze udziału w głosowaniu). Głosowanie polega na ustawieniu pokrętła na każdej z tarcz do głosowania na wartości odpowiadającej numerowi karty, na którą gracz chce zagłosować.

Gracze mogą zagłosować na 2 sposoby:

- wybrać 2 różne karty, zwiększając szansę na odnalezienie karty narratora, **albo**
- wybrać 2 razy tę samą kartę, aby zdobyć więcej , jeśli okaże się, że ich wybór był poprawny.

Gracze nie mogą głosować na swoje karty. Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają swoje tarcze i kładą je obok typowanych kart.

Teraz zaczyna się punktowanie. Narrator ujawnia, która karta była jego, i zlicza, ile dostała głosów.

Jeśli wszyscy gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora:

- Narrator nie otrzymuje żadnych punktów .
- Wszyscy pozostali gracze zdobywają po .

Jeśli tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora:

- Narrator zdobywa .
- Wszyscy pozostali gracze zdobywają po za każdą swoją tarczę wskazującą kartę narratora:
 = / = / =

Jeśli żaden z graczy nie wskazał karty należącej do narratora:

- Narrator nie otrzymuje żadnych punktów .
- Wszyscy pozostali gracze zdobywają po .

Dodatkowo każdy gracz (z wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano, zdobywa bonusowy za każdy głos.

Gracze przesuwają swoje króliczki na torze punktacji o liczbę pól odpowiadającą zdobytej liczbie .

Koniec rundy

Wszystkie karty użyte w tej rundzie należy położyć odkryte poza obszarem gry i stworzyć z nich stos kart odrzuconych. Każdy z graczy uzupełnia karty na ręce do 6 kart. Jeśli w stosie dobierania nie ma wystarczającej liczby kart, należy potasować wszystkie pozostałe karty wraz ze stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nowy stos dobierania.

Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie dotychczasowego narratora (w ten sposób zmienia się narrator we wszystkich kolejnych rundach).

Koniec gry. Gra kończy się po rundzie, w której 1 z graczy zdobył co najmniej 30 . Gracz z największą liczbą wygrywa. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

- 1 Każdy z graczy otrzymuje 2 tarcze do głosowania, króliczka i żeton w wybranym kolorze.
- 2 Każdy z graczy umieszcza swojego króliczka na polu „0” na planszy. Króliczek wskazuje liczbę zdobytych przez gracza od początku gry.
- 3 84 karty należy potasować i każdemu z graczy rozdać po 6 zakrytych kart.
- 4 Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.



Porady dla narratora

Skojarzenie gracza może przyjąć różną formę: może to być słowo, kilka słów albo tylko jakiś dźwięk. Może to być coś zupełnie zmyślnego albo wręcz przeciwnie – coś istniejącego, jak fragment wiersza czy piosenki, przysłowie, tytuł itp.

Jeśli skojarzenie narratora jest zbyt proste (na przykład dosłownie nawiązuje do wybranej przez niego karty) albo zbyt odległe (osobiste albo zbyt abstrakcyjne), narrator może nie zdobyć żadnych punktów. Zadaniem narratora jest podanie skojarzenia, które nie będzie zbyt dosłowne ani zbyt abstrakcyjne, tak aby tylko niektórzy gracze poprawnie wskazali jego kartę. Choć z pozoru wydaje się to trudne, z czasem łatwo wpaść na świetne skojarzenie!



Przykład 1. Narrator mówi: „Brzydkie kaczątko”. Karta przypomina mu o tym, że każdy z nas jest inny, ale dzięki temu wszyscy jesteśmy wyjątkowi. Narrator ma nadzieję, że pozostali gracze zauważą czarny zegar i będą mieli podobne skojarzenia.

Przykład 2. Narrator mówi: „Pojutrze”. Karta przypomina mu o potencjalnej wizji przyszłości znanej z filmów i książek science fiction. Odnosi wrażenie, że podane przez niego słowo jest dobrze wyważonym skojarzeniem – niezbyt oczywistym, ale nadal możliwym do odszyfrowania. Ma nadzieję, że mu się uda!



Przykład punktowania w rozgrywce 6-osobowej

Brzydkie kaczątko.

Tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora.

Różowy gracz jest w tej rundzie narratorem, więc zdobywa .

Fioletowy i **Zielony** prawidłowo wskazali kartę narratora na 1 ze swoich tarcz, więc zdobywają po . **Niebieski** również zagłosował na kartę narratora, ale zdobywa w sumie , ponieważ wybrał jej numer na swoich obu tarczach. **Pomarańczowy** i **Czerwony** nie wskazali karty narratora, więc nie otrzymują żadnych punktów .

Czerwony oddał 2 głosy na kartę **Fioletowego**, a **Zielony** oddał na nią 1 głos, więc **Fioletowy** zdobywa bonusowe . **Fioletowy** i **Pomarańczowy** oddali po 1 głosie na kartę **Niebieskiego**, więc **Niebieski** zdobywa bonusowe . **Pomarańczowy** raz zagłosował na kartę **Czerwonego**, więc **Czerwony** zdobywa bonusowy .

Na koniec tej rundy gracze zdobyli kolejno:

= / = / = / =

Wariant dla 3 graczy

Gracze otrzymują na początku gry 7 kart, a nie 6.

- Aby stworzyć zagadkę, gracze (z wyjątkiem narratora) przekazują do puli po 2 karty zamiast 1. W ten sposób odkrytych zostaje 5 kart, spośród których należy wytypować kartę narratora. Na koniec rundy każdy z graczy (z wyjątkiem narratora) bierze po 2 karty zamiast 1.
- Reszta zasad pozostaje bez zmian. W trakcie punktowania gracze (z wyjątkiem narratora) nadal zdobywają po bonusowym za każdy głos oddany na ich kartę.

Więcej materiałów do gry *Dixit Odyseja* znajduje się na naszej stronie internetowej.



Dixit

Dodatki

Magiczna przygoda trwa dalej!



Każdy dodatek to 84 unikalne wielkie karty tworzące swój własny świat...



...i to jeszcze nie koniec!