

AUTEUR : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATEUR·RICE·S : Marie CARDOUAT & Pierô

DESIGN : Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Règles du jeu



Le mot de l'Auteur

Pour moi, Dixit Odyssey est une invitation au voyage, à la rencontre, vers l'autre et vers soi-même. C'est un jeu de miroirs où chaque image est un morceau de rêve, et nous entraîne vers un monde parallèle et pourtant familier. Ce jeu est pour moi une expérience ludique particulière où chacun, enfant, femme, homme, peut se relier avec sa propre force créatrice.

Si l'on se laisse pousser des ailes, alors tout devient possible !

Crédits 2023 : Auteur : Jean-Louis Roubira • Illustrateur·rice·s : Marie Cardouat & Pierô • Directeur des Collections : Mathieu Aubert • Cheffes de Projet : Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Développement : Lucas Forlacroix • Directrice Artistique : Hervine Galliou • Maquette et Ergonomie : Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Graphisme : Simon Hay • Responsables de production : Gracia Stephan & Stéphane Robert • Responsables partenaires : Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketing Managers : Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Communication : Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris & Clément Garnier • Évènementiel : Paul Neveur • Administration : Marion Ludovici • Équipe Libellud : Delphine Brennan, Maéva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas, Rosie Howe, Oleksandr Nevskiy

Principe du jeu

À chaque tour, un joueur joue le rôle du « conteur » . Il marque des points (🍄) en faisant deviner sa carte parmi celles des autres joueurs , grâce à un indice qu'il leur donne. **Mais cet indice doit être subtil, car si tous trouvent sa carte, le conteur ne marque aucun** 🍄 ! Les autres joueurs marquent des 🍄 s'ils retrouvent la carte du conteur, mais aussi en attirant les votes des autres joueurs grâce à un choix de carte judicieux.

Dans *Dixit Odyssey*, utilisez finement vos deux votes : jouerez-vous la prudence ou prendrez-vous des risques pour arracher la victoire ?


La partie s'arrête lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 30 🍄. Le joueur qui a le plus de 🍄 est alors déclaré vainqueur.

Mise en place

Liste du matériel

- Cette règle du jeu
 - 84 cartes *Dixit*
 - 2x12 molettes de vote
 - 12 pions lapin en bois
 - 12 jetons de couleur
- 1 plateau de jeu composé de :
 - A** 1 piste de score
 - B** 12 emplacements de cartes
 - C** 1 aide de jeu
(Rappel du décompte des points)

Comment jouer ?

Le premier joueur ayant trouvé un indice pour constituer une énigme est déclaré conteur  pour le premier tour.

🔗 Constituer l'énigme

Le conteur examine les 6 cartes qu'il a en main. Il en sélectionne une qui l'inspire (**sans la révéler**) à partir de laquelle il énonce un indice à voix haute (*un mot ou une phrase, voir « Conseil au conteur » ci-contre*). Chaque autre joueur sélectionne ensuite, parmi les 6 cartes qu'il a en main, celle qui lui semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur. Puis chacun donne **secrètement** la carte qu'il a choisie au conteur, qui **mélange** toutes les cartes recueillies avec la sienne.

🔗 Résoudre l'énigme

Le conteur dispose aléatoirement et face visible les cartes autour du plateau de jeu, aux emplacements numérotés prévus (les numéros des emplacements doivent rester visibles). *Exemple : à 6 joueurs, il place les 6 cartes aux emplacements allant de 1 à 6.*

Le but pour les autres joueurs est de retrouver la carte du conteur. Chaque joueur (excepté le conteur) prend ses 2 molettes de vote et tourne secrètement leur roue afin d'indiquer, sur chacune d'entre elles, le numéro d'une carte qu'il pense être celle du conteur.

Chaque joueur peut donc :


- soit voter pour deux cartes différentes afin d'avoir plus de chances de trouver la carte du conteur ;
- soit voter deux fois pour la même carte afin de marquer plus de 🍄 s'il trouve la carte du conteur.


Il n'est pas possible de voter pour sa propre carte. Lorsque tout le monde a voté, les joueurs révèlent simultanément leurs molettes et les posent sur les cartes qu'elles désignent.

On procède ensuite au décompte. Pour cela, le conteur révèle quelle carte est la sienne et compte le nombre de votes qu'elle a reçus :




Si la carte du conteur a recueilli tous les votes des joueurs :


 Le conteur ne marque pas de point. ❌

 Les autres joueurs marquent chacun 🍄.



Si la carte du conteur a recueilli certains votes, mais pas tous :


 Le conteur marque 🍄.


 Les autres joueurs marquent chacun 🍄 pour chacune de leurs molettes sur la carte du conteur :

❌ = ❌ / ✅ = 🍄 / 🍄✅ = 🍄




Si aucun joueur n'a voté pour la carte du conteur :

 Le conteur ne marque pas de point. ❌

 Les autres joueurs marquent chacun 🍄.



En plus, dans tous les cas, chaque joueur  (excepté le conteur) marque 🍄 bonus pour chaque vote reçu sur sa propre carte.

Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont marqué de 🍄.

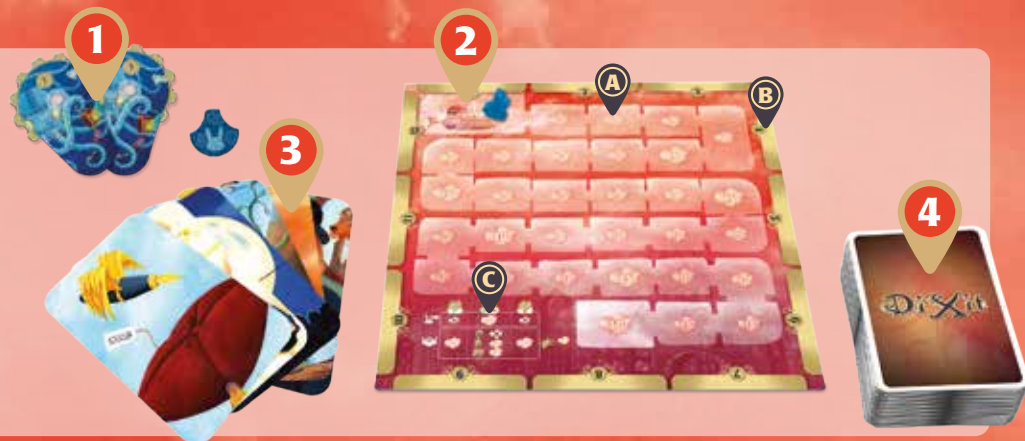
🔗 Fin du tour

Toutes les cartes utilisées lors du tour sont placées en pile, face visible, à l'écart du jeu pour constituer la défausse. Chaque joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 en main. S'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour en distribuer une à tous les joueurs, les cartes restantes et la défausse sont d'abord mélangées pour former la nouvelle pioche.

Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau conteur pour le tour suivant.

Fin de partie : si, à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 30 🍄 sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. Le joueur qui a le plus de 🍄 est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

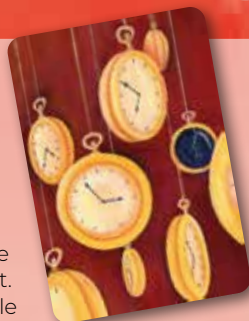
- 1 Chaque joueur choisit une couleur puis prend les deux molettes et le pion lapin correspondants, ainsi que le jeton pour rappeler sa couleur.
- 2 Chaque joueur place son pion lapin sur la case départ de la piste de score. Ce pion indique le nombre de 🌸 gagnés par le joueur au cours de la partie.
- 3 Mélangez les 84 cartes et distribuez-en 6, face cachée, à chaque joueur.
- 4 Le reste des cartes constitue la pioche.



Conseil au conteur

L'indice peut être une phrase constituée d'autant de mots que souhaité. Il peut être inventé ou bien emprunté à des œuvres existantes (poésie, chanson, film, proverbe...). Il peut même être chanté, mimé ou être une onomatopée.

Si l'indice est trop facile (trop descriptif par exemple) ou trop difficile (trop abstrait ou personnel), vous risquez de ne marquer aucun point. Vous devez donc trouver le juste milieu pour que votre carte recueille des votes, mais pas tous. Au début ce n'est peut-être pas évident, mais l'inspiration vient rapidement.



Exemple 1 : le conteur dit « **Le vilain petit canard** ». La carte lui évoque la différence et le fait d'être unique. Il pense que les joueurs connaissent le conte et qu'ils verront l'allusion grâce à la montre noire. Il espère que les autres comprendront sa référence.

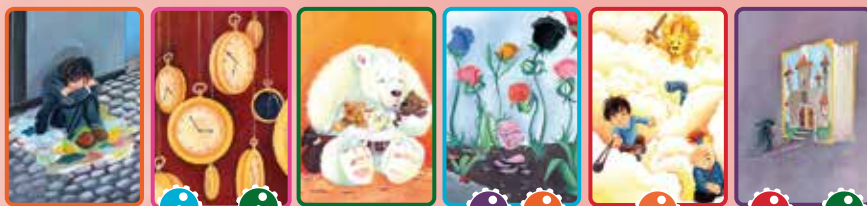
Exemple 2 : le conteur dit « **Après-demain** ». Cette carte lui évoque un futur de science-fiction, une potentielle future réalité. Il estime que ce mot est un indice suffisant pour que sa carte soit devinée, mais assez large pour qu'elle ne soit pas trop évidente à trouver. Il espère avoir visé juste !



Exemple de décompte à 6 joueurs



« Le vilain petit canard »



La carte du conteur a recueilli certains votes, mais pas tous.



Rose est le conteur pour cette manche, il marque donc 🌸.



Violet et Vert ont trouvé la carte du conteur avec un de leurs votes et marquent donc chacun 🌸. Bleu aussi, mais il marque 🌸 en tout, car il a voté deux fois pour la carte du conteur. Orange et Rouge n'ont pas trouvé la carte du conteur et ne marquent donc pas de point. ✗



Rouge et Vert ont voté respectivement 2 fois et 1 fois pour la carte de Violet. Ce dernier marque donc 🌸 bonus. Violet et Orange ont voté chacun une fois pour la carte de Bleu. Ce dernier marque donc 🌸 bonus. Orange a voté une fois pour la carte de Rouge. Ce dernier marque donc 🌸 bonus.

À la fin de ce tour les joueurs ont donc marqué respectivement :

🌸 = 🌸 🌸 = 🌸 🌸 = 🌸 🌸 = 🌸 🌸 = ✗ 🌸 = 🌸

Pour jouer à 3 joueurs

Les joueurs jouent avec 7 cartes en main au lieu de 6.

- Pour constituer l'énigme, les joueurs 🌸 (hors conteur) sélectionnent chacun 2 cartes au lieu de 1. Il y aura donc 5 cartes exposées autour du plateau, dont celle du conteur. En fin de tour, ils complètent leur main en piochant 2 cartes au lieu de 1.
- Les règles restent inchangées par ailleurs. Lors de la résolution, les joueurs 🌸 (hors conteur) marquent bien 🌸 bonus s'ils ont reçu des votes sur leur propre carte (quelle que soit la carte).

Retrouvez d'autres règles du jeu pour *Dixit Odyssey* sur notre site internet



Dixit

Extensions

Prolongez le rêve avec les extensions !

QUEST
*Une quête onirique
de l'innocence*

JOURNEY
*Un voyage mystérieux
et enchanteur*

ORIGINS
*À l'origine de mondes
fantastiques*

DAYDREAMS
*L'émotion de
rêves éveillés*

MEMORIES
*Des souvenirs
d'enfance éclatants*

REVELATIONS
*Une illumination
féérique et raffinée*

HARMONIES
*Le contraste source
d'équilibre*

ANNIVERSARY
*La rencontre inédite
de huit univers*

MIRRORS
*Une réflexion acidulée
de notre société*



... et d'autres à venir !



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

*Chaque extension contient un univers
original en 84 cartes uniques...*