

АВТОР: Jean-Louis ROUBIRA ИЛЮСТРАЦИИ: Marie CARDOUAT & Pieró

ДИЗАЙН: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Правила






Бележка от автора

Dixit Odyssey ще ви отведе на пътешествие, в края на което вие ще научите повече за приятелите си и за себе си! В този огледален свят, всяко изображение е частица от сън или видение, което ви отвежда в странно познати паралелни светове. *Dixit Odyssey* предлага изключително игрално преживяване, което свързва всеки играч – мъж, жена, дете – по специфичен начин с тяхната изначална креативност и въображение.



Щом веднъж разтворите крилете на въображението си, няма нищо невъзможно!

Заслуги 2023: Автор: Jean-Louis Roubira • Илюстрации: Marie Cardouat & Pieró • Отговорник за колекцията: Mathieu Aubert • Проектни мениджъри: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Разработка: Lucas Forlacroix • Художествен директор: Hervine Calliou • Оформление и ергономичен дизайн: Joesva Gaubin & Thomas Dutertre • Графичен дизайн: Simon Hay • Продуктови мениджъри: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Връзки с партньорите: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Маркетинг: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Комуникации и връзки: Dorine Métal-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Координатор събития: Paul Neveur • Администратор: Marion Ludovici • Екипът на Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Обзор на играта

Всеки ход различен играч ще играе ролята на „разказвач“ . Той получава точки  като дава подсказка на останалите играчи , така че те да познаят картата му. **Тази подсказка не трябва да е много очевидна, защото ако всички познаят картата му, разказвачът не получава  точки!** Всички други играчи получават точки , ако познаят картата на разказвача и чрез изкусно подвеждане на останалите играчи да гласуват за тяхната карта.

В *Dixit Odyssey* има две гласувания. Имайте това предвид по време на игра! Изберете дали ще играете на сигурно или ще рискувате, за да грабнете победата.


Играта свършва, когато един или повече играчи достигнат или надминат 30 точки . Който има най-много точки  е победител.

Игрална подредба

Компоненти

- Правила
 - 84 *Dixit* карти
 - 2x12 диска за гласуване
 - 12 дървени зайчета
 - 12 цветни жетона
- 1 игрална дъска, съдържаща:
 - A** 1 скала за отчитане на резултата
 - B** 12 полета за карти
 - C** 1 игрален справочник (за да се подсещате как да отчитате точките)

Как да играем

Първият играч, на когото му хрумне загатка става разказвач  за първия ход.

Изграждане на загатката


Разказвачът разглежда 6-те карти в ръката си и избира една (**без да я показва**) и казва на глас дума или фраза, като подсказка за загатката (*вижте „Съвети към разказвача“ от другата страна*). След това всеки от останалите играчи избира от своите 6 карти една, която според него отговаря най-добре на подсказката. Всеки играч **тайно** подава избраната си карта на разказвача, който **разбърква** всички събрани карти заедно със своята.

Разкриване на загатката

Разказвачът обръща картите с лице нагоре (без да следва някакъв ред) и ги поставя около игралната площ върху полетата за карти (цифрите на полетата трябва да са видими). *Пример: при 6 играча, разказвачът поставя 6-те карти в полетата с номера от 1 до 6.*

Целта на останалите играчи е да познаят картата на разказвача. Всеки играч (без разказвача) взема двата си диска за гласуване и тайно завърта колелцата на числото, което според него отговаря на картата на разказвача.

Играчите имат две възможности:



- да гласуват за две различни карти, увеличавайки по този начин шанса да познаят картата на разказвача;
- или да гласуват два пъти за една и съща карта, за да спечелят повече  точки, ако тя е тази на разказвача.



Играчите не могат да гласуват за собствената си карта. След като всички са гласували, играчите едновременно показват дисковете си и ги поставят върху картата/картите, за която/които са гласували.

Започва отчитането на резултата. Разказвачът разкрива коя е неговата карта и отчита броя гласове, които тя е получила:





Ако картата на разказвача е получила всички гласове:


 Разказвачът не получава никакви точки. 

 Всички други играчи получават  точки.



Ако разказвачът получи някои, но не всички гласове:



 Разказвачът получава  точки.



 Останалите играчи получават по точки за всяко свое дискче върху картата на разказвача:

 =  /  =  /   = 





Ако никой не е гласувал за картата на разказвача:

 Разказвачът не получава никакви точки. 

 Всички други играчи получават  точки.





В допълнение, във всички по-горе изброени случаи, всеки играч  (без разказвача) получава бонус  точка за всеки диск, сложен на неговата карта.

За всяка получена  точка, играчите местят зайчето си с едно поле напред по скалата за отчитане на резултата.

Край на хода

Съберете всички използвани за рунда карти в една обща купчина и ги отделете с лице нагоре отстрани на игралната площ. Всеки играч тегли една карта от колодата, така че отново да има 6 карти в ръка. Ако няма достатъчно карти в колодата за всички играчи, оставащите карти се размесват с използваните карти и се оформя нова колода за теглене.

Играчът от ляво на разказвача поема неговата роля за следващия кръг.

Край на играта: Ако в края на рунда един или няколко играчи съберат повече от 30  точки на скалата за резултата, играта моментално приключва. Играчът с най-много  точки е победител. В случай на равенство, играчите с равен резултат си поделят победата.

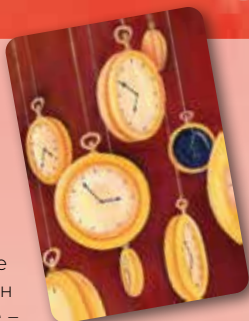
- 1 Всеки играч си избира цвят и взема съответните дискове за гласуване, зайче и цветен жетон.
- 2 Играчите поставят зайчето си върху началното поле на скалата за резултата. Зайчето показва броя точки, събрани от играча от началото на играта.
- 3 Размесете хубаво всички 84 карти и раздайте по 6 (с лице надолу) на всеки играч.
- 4 Останалите карти оформят колодата за теглене.



Съвети към разказвача

Подсказката може да бъде съставена от една или много думи. Тя може да бъде измислена или заимствана от книги, филми, песни и прочие. Подсказката може да бъде изпята, имитирана или изиграна – изборът е ваш.

Ако подсказката е прекалено лесна (например твърде подробна) или прекалено трудна (твърде абстрактна или лична), рискувате да не спечелите точки. Стремете се към балансиран подход, така че поне един играч, но не и всички, да може да познае картата ви. Не се отчайвайте – вдъхновението идва бързо!



Пример 1: Разказвачът казва **“Грозното пате”**.

Картата го кара да мисли за това какво е да си различен от другите, да не се вписваш. Той се надява останалите играчи да знаят приказката и да могат да схванат неговата аналогия с черният часовник.

Пример 2: Разказвачът казва **“След утрешния ден”**.

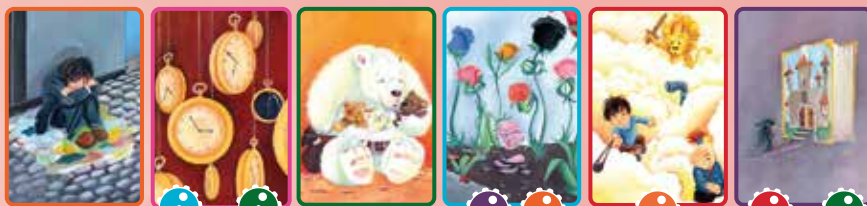
В неговите очи картата показва някаква измислена бъдеще или възможна бъдеща реалност. Той смята подсказката си за добра – хем ще позволи на някои играчи да познаят картата, хем е достатъчно абстрактна, така че изборът им да не е очевиден!



Пример за отчитане на резултат при 6 играчи



“Грозното пате”



Картата на разказвача получава някои, но не всички гласове.



Розовият е разказвач този ход, така че той получава **03** точки.



Лилавият и **Зеленият** са дали по един глас за картата на разказвача, така че те получават по **03** точки. **Синият** също е познал, но получава общо **06** точки, защото е дал и двата си гласа за картата на разказвача.

Оранжевият и **Червеният** са гласували за грешна карта, така че не получават точки. ✗



Червеният и **Зеленият** са гласували съответно два пъти и веднъж за картата на **Лилавия**. Следователно **Лилавият** получава бонус **03** точки.

Лилавият и **Оранжевият** са гласували по веднъж за картата на **Синия**. **Синият** получава бонус **02** точки.

Оранжевият е гласувал веднъж за картата на **Червения**, така че **Червеният** получава бонус **01** точка.

В края на този рунд играчите са спечелили следните точки:

Розовият = 03 **Лилавият** = 06 **Зеленият** = 03 **Синият** = 06 **Оранжевият** = ✗ **Червеният** = 01

Игра с трима играчи

Играете със 7 карти, вместо със 6.

- При този режим на игра всеки от играчите (без разказвача) избира 2 карти от ръка, вместо 1. В резултат на това на игралната дъска ще бъдат видни 5 карти - по 2 от всеки играч и тази на разказвача. В края на хода участниците допълват ръката си като теглят 2 карти, вместо 1.
- Останалите правила на играта се запазват. При отчитане на точките играчите (без разказвача) пак получават бонус **01** точка за даден глас на тяхна карта.

Посетете нашия уебсайт за повече *Dixit Odyssey* правила.



DiXit

РАЗШИРЕНИЯ

Приказката продължава
с разширенията!

QUEST

В търсене на
невинността

JOURNEY

Тайнствено и вълшебно
пътешествие

ORIGINS

Зараждането на
фантастични светове

DAYDREAMS

Изразителни
мечти и блянове

MEMORIES

Ослепителни
сувенири от детството

REVELATIONS

Разкриващи приказна
прелест

HARMONIES

Зората на естественото
равновесие

ANNIVERSARY

Кръстопътя
на всички светове

MIRRORS

Сладко-горчиво
отражение на света ни

Всяко разширение съдържа оригинална вселена от
84 уникални карти...



...и това не е всичко!