

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATIONEN: Marie CARDOUAT & Pierô

ENTWICKLUNG: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Spielanleitung

Vorwort des Autors

Dixit Odyssey nimmt dich auf eine Entdeckungsreise mit, auf der du mehr über deine Mitspielenden erfährst ... und über dich selbst! In diesem Spiegelkabinett ist jedes Bild die Facette eines Traums, der dich in ein seltsam vertrautes Universum entführt. *Dixit Odyssey* bietet ein ganz besonderes Spielerlebnis, das Spielerinnen und Spieler – klein oder groß – ihre eigene Kreativität näherbringt.

Lasse deiner Fantasie freien Lauf, und alles ist möglich!

2023 Credits: Autor: Jean-Louis Roubira • Illustrationen: Marie Cardouat & Pierô • Studioleitung: Mathieu Aubert • Projektmanagement: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Umsetzung: Lucas Forlacroix • Künstlerische Leitung: Hervine Galliou • Layout und Design: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafische Gestaltung: Simon Hay • Produktmanagement: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partnermanagement: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketingleitung: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Kommunikation: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Eventkoordination: Paul Neveur • Abwicklung: Marion Ludovici • Libellud-Team: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Spielübersicht

In jeder Runde übernimmt einer oder eine von euch die wichtige Rolle des „Erzählers“ . Als Erzähler erhältst du Punkte (), indem du den anderen  einen Hinweis zu einer deiner Karten gibst und sie dazu bringst, diese Karte zu erraten. **Dein Hinweis darf aber nicht zu offensichtlich sein, denn wenn alle deine Karte erraten, erhältst du als Erzähler keine !** Bist du nicht der Erzähler, erhältst du , wenn du die Karte des Erzählers errätst und die anderen mit einer eigenen Karte auf die falsche Fährte führst.

In *Dixit Odyssey* kannst du zwei Tipps abgeben. Nutze sie mit Bedacht! Willst du sie aufteilen, um deine Chancen zu vergrößern oder auf Risiko gehen, um mit nur einer Karte mehr Punkte zu bekommen?

Das Spiel endet, sobald jemand von euch 30 oder mehr  erreicht. Wer die meisten  hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Spielmaterial

- Diese Spielanleitung
- 84 *Dixit*-Bildkarten
- 24 Tippräder (2 pro Farbe)
- 12 Hasen aus Holz
- 12 farbige Plättchen
- 1 Spielplan, bestehend aus:
 - A** 1 Wertungsleiste
 - B** 12 Kartenmarkierungen
 - C** 1 Spielhilfe
(Übersicht der Punktwertung)

Spielablauf

Erzähler  der ersten Runde wird, wem zuerst ein Hinweis zu einer eigenen Karte einfällt.

🕒 Einen Hinweis geben und Karten vorbereiten

Der Erzähler schaut sich die 6 Karten in seiner Hand an. Er wählt eine davon aus (**ohne sie zu zeigen**), und gibt den anderen einen Hinweis in Form eines Satzes oder eines Wortes (*siehe „Tipps für den Erzähler“ rechts*). Alle anderen wählen dann aus ihren 6 Karten jeweils eine aus, von der sie glauben, dass sie gut zu dem Hinweis des Erzählers passt. Danach geben alle ihre gewählte Karte **verdeckt** an den Erzähler, der die gesammelten Karten mit seiner eigenen **zusammenmischt**.

🕒 Auf eine Karte tippen

Der Erzähler verteilt die Karten zufällig und offen um den Spielplan herum, sodass jede Karte an einer anderen Kartenmarkierung liegt (die Nummern der Markierungen müssen sichtbar bleiben). *Beispiel: In einem Spiel zu sechst legt er die Karten an die Markierungen 1 bis 6.*

Ziel der anderen ist es nun, die Karte des Erzählers zu erraten. Dafür nehmen alle (außer der Erzähler) ihre 2 Tippräder und stellen geheim die Nummer der Karte ein, von der sie glauben, dass es die des Erzählers ist.

Ihr habt zwei Möglichkeiten:

- Tippt auf zwei verschiedene Karten, um eure Chancen zu erhöhen, die Karte des Erzählers zu finden oder
- tippt auf dieselbe Karte zwei Mal, um mehr  zu erhalten, falls es die Karte des Erzählers ist.

Es ist nicht erlaubt, auf die eigene Karte zu tippen. Wenn alle fertig sind, deckt ihr gleichzeitig eure Tippräder auf und legt sie auf die Karte(n), auf die ihr getippt habt.

Anschließend startet die Punktwertung. Der Erzähler sagt, welche Karte von ihm stammt, und zählt, wie oft auf sie getippt wurde:



Falls alle Tippräder auf der Karte des Erzählers liegen:

 Der Erzähler erhält keine Punkte .

 Alle anderen erhalten jeweils  $\times 4$.



Falls mindestens ein Tippräder auf der Karte des Erzählers liegt, aber nicht alle:

 Der Erzähler erhält  $\times 3$.

 Alle anderen erhalten jeweils  $\times 3$ für jedes ihrer Tippräder auf der Karte des Erzählers:

 =  /  =  $\times 3$ /   =  $\times 6$



Falls kein Tippräder auf der Karte des Erzählers liegt:

 Der Erzähler erhält keine Punkte .

 Alle anderen erhalten jeweils  $\times 2$.



Zusätzlich erhalten alle  (außer der Erzähler) noch einen Bonus- $\times 1$ für jedes Tippräder auf der eigenen Karte.

Bewegt nun eure Hasen für jeden erhaltenen  um 1 Feld auf der Wertungsleiste vor.

🕒 Ende der Runde

Alle Karten, die während der Runde offen ausgelegt wurden, kommen offen auf einen Ablagestapel. Dann zieht ihr jeweils wieder eine neue Karte vom Nachziehstapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben. Falls sich im Nachziehstapel nicht mehr genug Karten für alle befinden, werden die übrigen Karten und der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Wer links vom Erzähler sitzt, wird der neue Erzähler für die nächste Runde.

Spielende: Falls am Ende einer Runde jemand von euch 30 oder mehr  hat, endet das Spiel sofort.

Wer die meisten  hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

- 1 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch davon die zwei Tippräder, den Hasen und das farbige Plättchen.
- 2 Setzt eure Hasen auf das Startfeld der Wertungsleiste. Der Hase zeigt eure im Spiel gesammelten an.
- 3 Mischt alle 84 Bildkarten und teilt jeweils 6 verdeckt an alle aus.
- 4 Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Tipps für den Erzähler

Dein Hinweis kann ein beliebig langer Satz sein. Du kannst ihn dir selbst ausdenken oder einen Auszug aus bekannten Werken nehmen (Gedichte, Liedtitel, Filme, Sprichwörter etc.). Du darfst den Hinweis auch singen, mimen oder nur ein einzelnes Geräusch machen.

Wenn dein Hinweis zu einfach (z. B. zu detailliert) oder zu schwer (z. B. zu abstrakt oder persönlich) ist, dann wirst du womöglich keine Punkte erhalten. Du musst die richtige Balance finden, sodass mindestens eine andere Person auf deine Karte tippt, aber nicht alle. Das mag am Anfang nicht leicht sein, aber die Inspiration kommt schnell!!



*Beispiel 1: Der Erzähler sagt „Das hässliche Entlein“.
Diese Karte erinnert an Unterschiede und daran, einzigartig zu sein. Er hofft, dass die anderen das Märchen kennen und so verstehen, dass die schwarze Uhr hier die entscheidende Assoziation ist.*

*Beispiel 2: Der Erzähler sagt „Schöne neue Welt“.
Diese Karte könnte die Zukunft darstellen, so wie man sie aus Science-Fiction-Romanen kennt. Durch die Nennung des Romans hofft der Erzähler, dass die anderen seine Assoziation verstehen, ohne dass sie zu offensichtlich ist. Hoffentlich geht sein Plan auf!*



Beispiel einer Punktwertung im Spiel zu sechst



„Das hässliche Entlein“



Ein paar Tippräder liegen auf der Karte des Erzählers, aber nicht alle.



Pink ist der Erzähler in dieser Runde, also erhält er .



Lila und **Grün** haben jeweils eins ihrer Tippräder auf die Karte des Erzählers gelegt, also erhalten beide je . **Blau** hat auch richtig gelegen, erhält aber insgesamt , weil beide ihrer Tippräder auf der Karte des Erzählers liegen.

Orange und **Rot** haben nicht auf die Karte des Erzählers getippt, also erhalten sie keine Punkte .



Rot und **Grün** haben zwei bzw. ein Mal auf die Karte von **Lila** getippt, weshalb **Lila** einen Bonus von erhält.

Lila und **Orange** haben jeweils ein Mal auf die Karte von **Blau** getippt, weshalb **Blau** einen Bonus von erhält.

Orange hat ein Mal auf die Karte von **Rot** getippt, weshalb **Rot** einen Bonus von erhält.

Am Ende der Runde haben alle folgendermaßen Punkte erhalten:

= = = = = =

Spiel zu dritt

Alle haben nicht 6, sondern 7 Karten auf der Hand.

- Bei der Vorbereitung wählen alle (außer der Erzähler) jeweils 2 Karten von ihrer Hand statt 1. Es liegen dann zusammen mit der Karte des Erzählers insgesamt 5 Karten offen um den Spielplan herum. Am Ende der Runde ziehen alle so Karten nach, dass sie wieder 7 Karten auf der Hand haben.
- Alle übrigen Regeln bleiben unverändert. Bei der Punktwertung erhalten alle (außer der Erzähler) weiterhin einen Bonus von für jeden Tipp auf die eigene Karte.

Besucht unsere Website für weitere Infos zu *Dixit Odyssey*.



DiXit

Erweiterungen

*Der Traum geht mit
den Erweiterungen weiter!*

QUEST
*Eine traumhafte Suche
nach der Unschuld*

JOURNEY
*Eine geheimnisvolle
und zauberhafte Reise*

ORIGINS
*Die Entstehung
fantastischer Welten*

DAYDREAMS
*Emotionale
Tagträumereien*

MEMORIES
*Bunte
Kindheitserinnerungen*

REVELATIONS
*Die Enthüllung
feenhafter Anmut*

HARMONIES
*Der Ursprung
natürlicher Harmonie*

ANNIVERSARY
*Wo sich all diese
Welten treffen*

MIRRORS
*Ein bittersüßes Abbild
unserer Gesellschaft*

Jede Erweiterung ist ein einzigartiges Universum mit 84 großen Bildkarten ...



... und weitere folgen!