

GAME DESIGN : Jean-Louis ROUBIRA ARTWORK : Marie CARDOUAT & Pierô

DESIGN : Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

 *Regelbog*






Designerens note

Dixit Odyssey tager dig med på en opdagelsesrejse, hvor du lærer mere om dine kammerater ... og dig selv! I denne spejlsal er hvert billede en facet af en drøm, der fører dig ind i et sært velkendt parallelunivers. Som jeg ser det, leverer *Dixit Odyssey* en meget speciel spilloplevelse, der sætter enhver spiller – mand, kvinde eller barn – i kontakt med deres indre kreativitet.



Når du spreder dine vinger, er alt muligt!

Holdet bag 2023: Spil design: Jean-Louis Roubira • Illustrationer: Marie Cardouat og Pierô • Samlingsansvarlig: Mathieu Aubert • Projektmanagere: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault og Camille Jaulin • Udvikling: Lucas Forlacroix • Art Director: Hervine Galliou • Layout og ergonomisk design: Joëva Gaubin og Thomas Dutertre • Grafisk design: Simon Hay • Produktionsmanagere: Gracia Stephan og Stéphane Robert • Partnermanagere: Maximilien Da Cunha og Marin Mari • Marketingsmanagere: Laurent Contios og Anne-Sophie Martin • Kommunikation: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier og Rosie Howe • Eventkoordinator: Paul Neveur • Administration: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas og Oleksandr Nevskiy.

Overblik

Hver tur tager en ny spiller rollen som "fortæller" . Fortælleren får point  ved at få de andre spillere  til at gætte det kort, fortælleren har valgt, ved hjælp af den ledetråd, fortælleren har valgt. **Men ledetråden skal ikke være for åbenlys, for hvis alle gætter fortællerens kort, får fortælleren slet ingen** ! Alle de andre spillere får  ved at finde fortællerens kort og ved at få de andre spillere til at gætte deres eget snedigt spillede kort.

I *Dixit Odyssey* har du to stemmer. Brug dem fornuftigt! Vil du dække din ryg eller satse stort, mens du kæmper for at vinde?

Spillet slutter, når en eller flere spillere når eller passerer 30 . Spilleren med flest  vinder spillet.

Opsætning

Komponenter

- Denne regelbog
- 84 *Dixit*-kort
- 2x12 stemmeskiver
- 12 trækaniner
- 12 farvede brikker
- 1 spilleplade bestående af:
 - A** 1 pointspor
 - B** 12 pladser til kort
 - C** 1 spilleoversigt (som minder jer om, hvordan I får point)

Sådan spilles spillet

Den første spiller, som kan finde på en ledetråd til en gåde ud fra sine kort, bliver fortæller  i første runde.

Skab gåden


Fortælleren kigger på de 6 kort på sin hånd og vælger det kort, som inspirerer mest (**uden at afsløre det**) og giver de andre spillere en ledetråd (*et ord eller en frase, se "Råd til fortælleren" på næste side*). Alle andre spillere vælger nu blandt de 6 kort, de har på hånden, det kort, de føler bedst illustrerer den ledetråd, fortælleren har givet. Hver spiller giver **hemmeligt** deres valgte kort til fortælleren, som **blander** alle de indsamlede kort med sit eget.

Løs gåden

Fortælleren placerer tilfældigt kortene med billedsiden opad rundt om spillepladen ved de påtegnede pladser (tallene ved pladserne skal forblive synlige).
Eksempel: Med 6 spillere placeres de 6 kort på de nummererede pladser 1 til 6.

Spillernes mål er at finde fortællerens kort. Hver spiller (som ikke er fortæller denne runde) tager sine 2 stemmeskiver og drejer i al hemmelighed hjulene, så de viser det tal, de tror repræsenterer fortællerens kort.

Spillerne har 2 muligheder:



- stem på 2 forskellige kort, for at øge sandsynligheden for at finde fortællerens kort;
- eller stem 2 gange på det samme kort for at få flere,  hvis det rent faktisk er fortællerens kort.



Det er ikke tilladt at stemme på sit eget kort. Når alle har stemt, afslører spillerne samtidig deres stemmeskiver og lægger skiverne ved det kort, de peger på.

Så starter pointfasen. Fortælleren afslører, hvilket kort vedkommende har spillet, og tæller antallet af stemmer, det har fået:



Hvis fortællerens kort har fået alle stemmerne:



 Fortælleren får ingen point. 

 Alle andre spillere får  4.



Hvis **nogle** spillere har stemt på fortællerens kort, **men ikke alle**:



 Fortælleren får  3.



 Alle andre spillere får  3 for hver stemme, de har lagt på fortællerens kort:

 =  /  =  3 /   =  6





Hvis **ingen** har stemt på fortællerens kort:


 Fortælleren får ingen point. 

 Alle andre spillere får  2.



Derudover får alle spillere

 (som ikke var fortæller i denne runde)  1 som en bonus for hver stemme, de har fået på deres kort.

Spillerne flytter deres kaninbrik et felt fremad på pointsporet for hvert , de har fået.

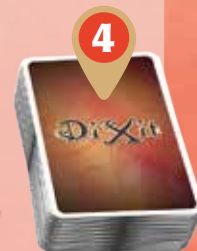
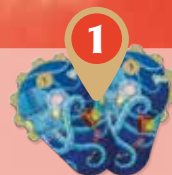
Slutningen af turen

Alle kort, som blev brugt i turen, lægges med billedsiden opad i en kortbunke væk fra spillepladen. Hver spiller trækker et kort fra kortstakken med ubrugte kort, så de igen har 6 kort på hånden. Hvis der ikke er nok kort tilbage i kortstakken til alle spillere, blandes de resterende kort fra stakken og bunken med brugte kort, og en ny kortstak dannes.

Spilleren til venstre for fortælleren bliver den nye fortæller i næste tur.

Spillets afslutning: Hvis en eller flere spillere når eller passerer 30  på pointsporet i slutningen af en tur, slutter spillet med det samme. Spilleren med flest  er vinderen. I tilfælde af at flere spillere deler førstepladsen, deler de også sejren.

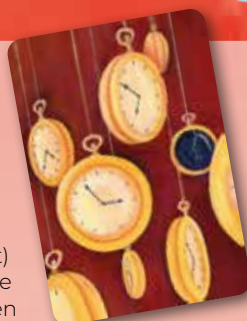
- 1 Hver spiller vælger en farve og samler de matchende to stemmeskiver, kaninbrikken og farvebrikken med spillerfarven.
- 2 Hver spiller stiller sin kanin på startfeltet på pointsporet. Brikken viser antallet af 🍄, spilleren har samlet ind i løbet af spillet.
- 3 Bland alle 84 kort, og giv 6 kort med billedsiden nedad til hver spiller.
- 4 Lav en stak med de resterende kort.



Gode råd til fortælleren

Ledetråden kan være en sætning bestående af så mange ord som ønsket. Du kan selv finde på noget eller låne det fra eksisterende værker (digte, sange, film, ordsprog ...). Ledetråden kan endda blive sunget, mimet eller være et lydord.

Hvis ledetråden er for nem (for eksempel beskriver dit kort for godt) eller for svær (for abstrakt eller personlig), får fortælleren nok ikke nogen point. Det gælder om at finde den rigtige balance, så mindst én spiller, men ikke dem alle, kan finde det valgte kort. Det virker måske ikke nemt først, men inspirationen kommer hurtigt.



Eksempel 1: Fortælleren siger: "Den Grimme Ælling". Kortet får dem til at tænke på forskelle og på at være unik. De andre spillere kender historien, og fortælleren håber de forstår hentydningen, når de ser det sorte ur.

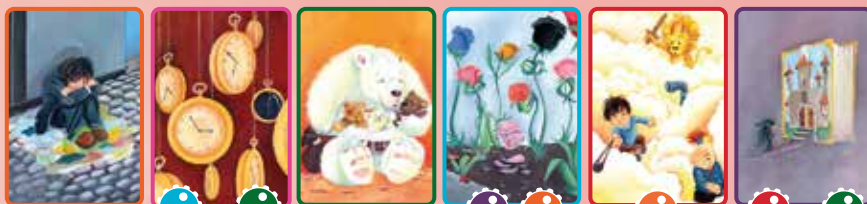
Eksempel 2: Fortælleren siger: "The Day After Tomorrow". Kortet får fortælleren til at tænke på Science Fiction-filmen og en potentiel fremtid. De håber deres gæde har været god, og har ladet spillerne gætte kortet, men samtidig vag nok til at undgå at være for åbenlyst. Forhåbentligt går det efter planen!



Eksempel på pointgivning ved 6 spillere



"Den grimme ælling"



Nogle spillere stemte på fortælleren's kort, men ikke dem alle.



Pink er fortælleren denne tur og får derfor 🍄.



Lilla og Grøn stemmer på fortælleren's kort med 1 af deres stemmer, så de får 🍄. Blå har også gættet rigtigt, men får hele 🍄 fordi han har lagt begge stemmer på fortælleren's kort.

Orange og Rød fandt ikke fortælleren's kort, så de får ingen point. ✖



Rød og Grøn stemte henholdsvis 2 og 1 gang på det kort, som Lilla har spillet. Lilla får derfor 🍄.

Lilla og Orange stemte begge 1 gang på kortet, som Blå. Blå har spillet. Derfor får Blå 🍄.

Orange stemte 1 gang på det kort, som Rød. Rød har spillet. Rød får derfor 🍄.

I slutningen af denne tur har spillerne hver især fået følgende point:

🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = ✖ 🍄 = 🍄

Spil med 3 spillere

Spillerne får 7 kort på hånden i stedet for 6.

- For at skabe gåden vælger alle spillerne 🍄 (på nær fortælleren) 2 kort i stedet for 1, så der vil være 5 kort omkring brættet, inklusive fortælleren's kort. I slutningen af turen tæller alle 2 kort, i stedet for kun 1.

Resten af reglerne forbliver uændrede. Når I får point, får spillerne 🍄 (undtagen fortælleren) stadig 1 bonus-🍄.

- Hvis nogen har stemt på deres kort.

Besøg vores hjemmeside for flere regler til Dixit Odysey.



Dixit

Udvidelser

Drømmen fortsætter med udvidelser!



Hver udvidelse indeholder et originalt univers med 84 unikke kort.



... med flere på vej!