

DIZAJN IGRE: Jean-Louis ROUBIRA    ILUSTRACIJE: Marie CARDOUAT & Pierô  
DIZAJN: Régis BONNESSÉE

# Dixit

## O · D · Y · S · S · E · Y



## Pravila

### Bilješka dizajnera

*Dixit Odyssey* vas vodi na putovanje prepuno otkrića tijekom kojeg ćete saznati više o svojim suputnicima... i o sebi! U ovoj dvorani ogledala, svaka slika je aspekt sna koji vas vodi u čudno poznati paralelni svemir. Kako ja to vidim, *Dixit Odyssey* pruža vrlo posebno iskustvo igranja koje stavlja svakog igrača - muškarca, ženu ili dijete - u dodir s njihovom unutarnjom kreativnošću.

Jednom kada raširite krila, sve je moguće!

**Zasluge 2023:** Dizajn igre: Jean-Louis Roubira • Ilustracije: Marie Cardouat & Pierô • Voditelj zbirki: Mathieu Aubert • Voditelji projekta: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Razvoj: Lucas Forlacroix • Umjetnički direktor: Hervine Galliou • Izgled i ergonomski dizajn: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafički dizajn: Simon Hay • Voditelji proizvodnje: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Voditelji partnera: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Voditelji marketinga: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Komunikacije: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Koordinator događanja: Paul Neveur • Administracija: Marion Ludovici • Libellud tim: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.



## Pregled igre

Tijekom svakog kruga, jedan igrač preuzima ulogu «pripovjedača». Oni osvajaju bodove (🌸) tako da drugi igrači pogađaju njihovu kartu pomoću traga koji im zadaju. **Taj trag mora biti suptilan jer pripovjedač ne osvaja 🌸 ako svi ostali igrači odaberu njihovu kartu!** Drugi igrači osvajaju 🌸 tako da otkriju pripovjedačevu kartu, ali također i tako da odigraju dobro odabranu kartu koja će namamiti druge igrače da glasaju za nju.

U *Dixit Odyssey*, imate dva glasa. Iskoristite ih pametno! Hoćete li zaštititi svoje oklade ili ćete riskirati u utrci za pobjedom?

Igra završava kada jedan ili više igrača prijeđu 30 🌸. Tko tada ima najviše 🌸 je pobjednik.

## Priprema za igru

### Sadržaj igre

- Ova pravila
- 84 *Dixit* karte
- 2x12 glasačkih broččanika
- 12 drvenih figura zečeva
- 12 obojenih žetona
- 1 ploča za igru koja sadrži:
  - A** 1 traku bodovanja
  - B** 12 mjesta za karte
  - C** 1 pomoć igračima (podsjetnik kako bodovati)

## Kako igrati

Prvi igrač koji se dosjeti tragu kako bi postavio zagonetku postaje pripovjedač u prvom krugu.

### Stvaranje zagonetke

Nakon što pregleda 6 karata u svojoj ruci, pripovjedač odabire jednu (**bez da je otkrije**) i izjavljuje riječ ili frazu kao trag za pitalicu (vidi «Savjeti za pripovjedača» na suprotnoj stranici). Svi ostali igrači tada pregledaju 6 karata u svojoj ruci i odabiru jednu za koju vjeruju da najbolje prikazuje trag koji je zadao pripovjedač. Igrači tajno dodaju svoju odabranu kartu pripovjedaču, koji tim kartama dodaje i svoju kartu i promiješa ih sve zajedno.

### Rješavanje zagonetke

Pripovjedač nasumce postavlja odabrane karte licem prema gore na brojevima označene pozicije na ploči za igru (tako da broj ostane vidljiv).  
Primjer: U igri za šest igrača, pripovjedač postavlja 6 karata na mjesta označena brojevima od 1 do 6.

**Cilj drugih igrača je otkriti koja je pripovjedačeva karta.** Svaki igrač (osim pripovjedača) uzima svoja 2 glasačka broččanika i potajno okrene broččanik tako da pokaže broj karte za koju vjeruju da pripada pripovjedaču.

Igrači imaju 2 mogućnosti:

- glasati za dvije različite karte, kako bi povećali šansu da će pogoditi pripovjedačevu kartu;
- ili glasati dva puta za istu kartu, kako bi osvojili više 🌸 ako to zaista jest pripovjedačeva karta.

Igrači ne smiju glasati za vlastitu kartu. Nakon što su svi glasali, igrači istovremeno otkrivaju svoje glasačke broččanike i postavljaju ih na karte na koje se odnose.

Zatim počinje faza bodovanja. Pripovjedač otkriva koja je njegova karta, i zbraja broj glasova koje je dobila.

Ako je pripovjedačeva karta dobila sve glasove:

Pripovjedač ne dobija bodove. ❌

Ostali igrači osvajaju 🌸.

Ako je pripovjedač dobio neke ali ne sve glasove:

Pripovjedač osvaja 🌸.

Svaki od ostalih igrača osvaja 🌸 za svaki od svojih glasačkih broččanika na pripovjedačevoj karti:

❌ = ❌ / ✅ = 🌸 / 🐰 = 🌸

Ako nijedan igrač nije glasao za pripovjedačevu kartu:

Pripovjedač ne dobija bodove. ❌

Svaki od ostalih igrača osvaja 🌸.

**Dodatno, usvim navedenim slučajevima, Svaki igrač (osim pripovjedača) osvaja bonus 🌸 po glasačkom broččaniku postavljenom na njihovu vlastitu kartu.**

Igrači pomiču svoju figuru zeca po traci za bodovanje za svaki osvojeni 🌸.

### Kraj kruga

Sakupite sve karte odigrane tijekom kruga i postavite ih licem prema gore u kup odbačenih karata, podalje od prostora za igru. Svaki igrač zatim vuče jednu novu kartu iz kupa karata kako bi u ruci ponovo imao 6 karata. Ako je u kupu karata ostalo premalo karata, prvo promiješajte zajedno preostale karte i odbačene karte kako bi stvorili novi kup karata za povlačenje.

Igrač lijevo od pripovjedača postaje novi pripovjedač u idućem krugu igre.

**Kraj igre:** Ako, na kraju kruga, jedan ili više igrača dostignu ili pređu 30 🌸 na traci za bodovanje, igra odmah završava. Igrač koji ima najviše 🌸 je pobjednik. U slučaju neriješenog rezultata, izjednačeni igrači dijele pobjedu.

- 1 Svaki igrač bira boju i uzima odgovarajuća dva glasačka broččanika, figuru zeca i igračev obojeni žeton.
- 2 Igrači postavljaju svoju figuru zeca na početno mjesto na traku bodovanja. Ta figura označava njihov broj 🌸 koje je igrač osvojio tijekom igre.
- 3 Promiješajte svih 84 karata i svakom igraču podijelite 6 karata licem prema dolje.
- 4 Od preostalih karata napravite kup karata za povlačenje.



## Savjet za pripovjedača

Vaš trag može biti rečenica koja se sastoji od koliko god riječi želite. Možete je izmisliti, možete iskoristiti citat iz, na primjer, postojeće pjesme, filma ili poslovice. Možete čak i zapjevati, prikazati trag pantomimom ili koristiti onomatopeje. Ako je vaš trag prelagan (na primjer, previše opisan) ili pretežak (na primjer, previše apstraktan ili previše osoban), može se dogoditi da ne osvojite bodove. Iz tog razloga trebali biste ciljati sredinu, tako da vaša karta privuče neke, ali ne i sve glasove. To će se ispočetka možda učiniti teškim, ali inspiracija brzo dođe!

Primjer 1: Pripovjedač kaže "Ružno pače". Karta bi trebala ukazivati na razlike i bivanje jedinstvenim. Pripovjedač misli da je priča poznata drugim igračima i da će shvatiti aluziju kada primijete crni sat koji se izdvaja među ostalima.

Primjer 2: Pripovjedač kaže "Dan nakon sutra". Kako on to vidi, karta prikazuje znanstveno-fantastičnu budućnost, ili potencijalnu buduću stvarnost. On zaista misli da je njegov izraz dobar trag koji će igračima omogućiti da pogode njegovu kartu, a još uvijek dovoljno varljiv da izbor ne bude preočigledan. Nada se da će stvari ići po planu!

## Primjer faze bodovanja za 6 igrača

"Ružno pače"

Pripovjedačeva karta dobila je neke, ali ne sve glasove.

**Rozl** je pripovjedač u ovom krugu pa zato dobija 🌸.

**Ljubičasti** i **Zeleni** postavili su po jedan svoj glas na pripovjedačevu kartu tako da svaki od njih osvaja 🌸. **Plavi** je također ispravno pogodio, ali osvaja ukupno 🌸 jer je oba glasa postavio na pripovjedačevu kartu. **Narančasti** i **Crveni** nisu uspjeli pogoditi pripovjedačevu kartu tako da ne osvajaju bodove. ❌

**Crveni** i **Zeleni** glasali su dvaput odnosno jednom za kartu koju je odigrao **Ljubičasti**. Zato **Ljubičasti** osvaja bonus od 🌸. **Ljubičasti** i **Narančasti** su svaki po jednom glasali za kartu koju je odigrao **Plavi**. Zato **Plavi** osvaja bonus od 🌸. **Narančasti** je jedan glas dao karti koju je odigrao **Crveni**. Zato **Crveni** osvaja bonus od 🌸.

Na kraju ovo kruga, igrači su osvojili sljedeću količinu bodova:

🐰 = 🌸, 🐰 = 🌸, 🐰 = 🌸, 🐰 = 🌸, 🐰 = ❌, 🐰 = 🌸

## Igra za tri igrača

Igrači igraju sa 7 karata u ruci umjesto sa 6.

- Kako bi stvorili zagonetku, svaki od igrača (osim pripovjedača) odabire 2 karte umjesto 1. Kao rezultat, na ploči za igru bit će postavljeno 5 karata, uključujući i pripovjedačevu kartu. Na kraju kruga, ti igrači dopunjavaju svoju ruku tako da povuku 2 karte umjesto 1.
- Sva druga pravila ostaju neizmjenjena. Kada rješavaju zagonetku, igrači (osim pripovjedača) i dalje osvajaju 🌸 po glasu za svoju vlastitu kartu.

Posjetite našu web stranicu za više *Dixit Odyssey* pravila :





# Dixit

PROŠIRENJA

*San se nastavlja s proširenjima igre!*



*Svako proširenje sadrži originalnu temu prikazanu na 84 jedinstvene velike karte...*

*... a još ih stiže!*