

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 pozнатi 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 raširitе 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: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafički dizajn: Simon Hay • Voditelji proizvodnje: Gracia Stephan & Stéphanie Robert • Voditelji partnera: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Voditelji marketinga: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Komunikacija: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Koordinator događanja: Paul Neveur • Administracija: Marion Ludovici • Libellud tim: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthias 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 pogadaju 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 priđe 30. Tko tada ima najviše je pobjednik.

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.

Rješavanje zagonetke

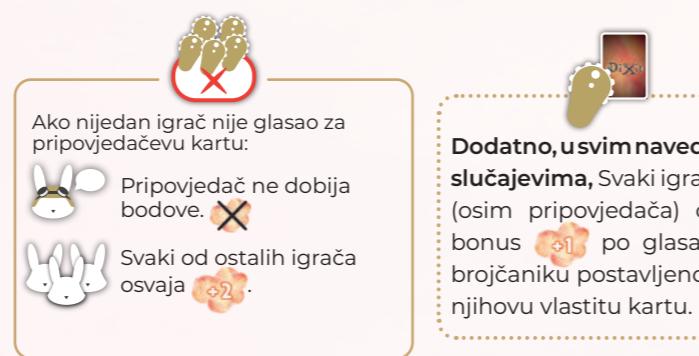
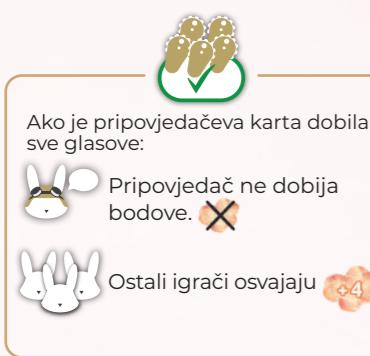
Pripovjedač nasumice postavlja odabранe karte licem prema gore na brojevima označene pozicije na ploči za igru (tako da broj ostane vidljiv). Primjer: U igri za šest igrača, pripovjedač postavlja 6 karata na mesta označena brojevima od 1 do 6.

Cilj drugih igrača je otkriti koja je pripovjedačeva karta. Svaki igrač (osim pripovjedača) uzima svoja 2 glasačka brojčanika i potajno okreće brojčanik tako da pokaže broj karte na 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 brojčanike i postavljaju ih na karte na koje se odnose. Zatim počinje faza bodovanja. Pripovjedač otkriva koja je njegova karta, i zbraja broj glasova koji je dobila:



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, provi promješajte 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.

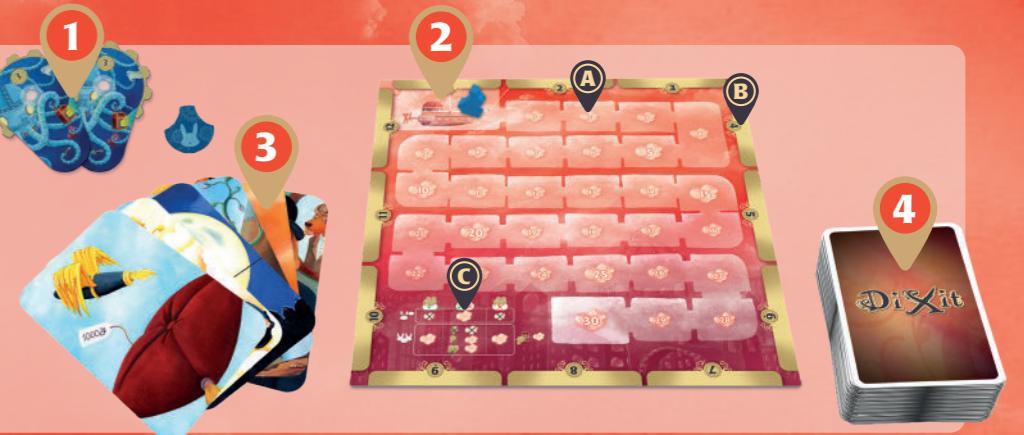
Kraj igre: Ako, na kraju kruga, jedan ili više igrača dostignu ili predu 30 na traci za bodovanje, igra odmah završava. Igrač koji ima najviše je pobjednik. U slučaju neriješenog rezultata, izjednačeni igrači dijele pobjedu.

Priprema za igru

Sadržaj igre

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

- 1 Svaki igrač bira boju i uzima odgovarajuća dva glasačka brojčanika, figuru zeca i igračev obojeni žeton.
- 2 Igrači postavljaju svoju figuru zeca na početno mjesto na traku bodovanja. Ta figura označava njihov broj koji je igrač osvojio tijekom igre.
- 3 Promješajte 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 izmislići, 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



Pripovjedačeva karta dobila je neke, ali ne sve glasove.



Ljubičasti i Zeleni postavili su po jedan svoj glas na pripovjedačevu kartu tako da svaki od njih osvaja 1 bod. Plavi je također ispravno pogodio, ali osvaja ukupno 6 bodova jer je oboj 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 3 bodova. Ljubičasti i Narančasti su svaki po jednom glasali za kartu koju je odigrao Plavi. Zato Plavi osvaja bonus od 2 bodova. Narančasti je jedan glas dao karti koju je odigrao Crveni. Zato Crveni osvaja bonus od 1 bodova.

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

Rozi = 3 bodova, Ljubičasti = 8 bodova, Zeleni = 8 bodova, Plavi = 6 bodova, Narančasti = 2 bodova, Crveni = 1 bodov.

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 priказанu na 84 jedinstvene velike karte...



... a još ih stiže!