

AUTORE: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRAZIONI: Marie CARDOUAT e Pierò

PROGETTAZIONE: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Regolamento

Nota dell'autore

Dixit Odyssey vi accompagna in un viaggio di scoperta durante il quale imparerete a conoscere meglio i vostri compagni... e voi stessi! In questa sala degli specchi, ogni immagine è una sfaccettatura di un sogno che vi condurrà in un universo parallelo stranamente familiare. A mio avviso, *Dixit Odyssey* offre un'esperienza di gioco molto speciale che mette ogni giocatore in contatto con la propria creatività interiore.

Una volta spiegate le vostre ali, tutto è possibile!

Riconoscimenti 2023: Autore: Jean-Louis Roubira • Illustrazioni: Marie Cardouat e Pierò • Direzione Studio: Mathieu Aubert • Responsabile Progetto: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault e Camille Jaulin • Sviluppo del Gioco: Lucas Forlacroix • Direzione Artistica: Hervine Galliou • Layout: Joeva Gaubin e Thomas Dutertre • Progetto Grafico: Simon Hay • Responsabili Produzione: Gracia Stephan e Stéphane Robert • Direzione Partner: Maximilien Da Cunha e Marin Mari • Direzione Marketing: Laurent Contios e Anne-Sophie Martin • Comunicazione: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier e Rosie Howe • Coordinazione Eventi: Paul Neveur • Amministrazione: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas e Oleksandr Nevskiy.

Panoramica del Gioco

Durante ogni turno, un giocatore interpreta il ruolo del "narratore" . Il narratore ottiene punti () facendo indovinare la propria carta agli altri giocatori  fornendo loro un indizio. **Questo indizio deve però essere sottile: il narratore non ottiene alcun  se tutti scelgono la sua carta!** Gli altri giocatori ottengono  indovinando la carta del narratore, ma anche giocando una carta ben scelta che convinca gli altri giocatori a votarla.

In *Dixit Odyssey*, avete a disposizione 2 voti. Usateli saggiamente! Frenerete le vostre scommesse o rischierete il tutto per tutto nella corsa per la vittoria?

La partita termina quando uno o più giocatori raggiungono o superano i 30 . Il giocatore con più  è il vincitore.

Preparazione

Contenuto

- Questo regolamento
- 84 carte *Dixit*
- 2x12 plance per votare
- 12 conigli in legno
- 12 segnalini colorati
- 1 tabellone, composto da:
 - A** 1 percorso segnapunti
 - B** 12 slot per le carte
 - C** 1 riepilogo per i giocatori
(Promemoria su come segnare i punti)

Svolgimento del Gioco

Il primo giocatore a trovare un indizio per fare indovinare una delle sue carte diventa il narratore  per il primo turno.

Scegliere una Carta

Dopo aver guardato le 6 carte che ha in mano, il narratore ne sceglie 1 (senza mostrarla agli altri giocatori) e pronuncia una parola o una frase come indizio (vedi "Suggerimenti per il Narratore" nella pagina accanto). Ogni altro giocatore guarda poi le 6 carte che ha in mano e sceglie quella che meglio si adatta all'indizio pronunciato dal narratore. Ogni giocatore passa **segretamente** la carta scelta al narratore, che la aggiunge alla propria e **mescola** tutte le carte insieme.

Indovinare la Carta del Narratore

Il narratore colloca casualmente le carte a faccia in su negli slot numerati intorno al tabellone (lasciando visibili i numeri degli slot). *Esempio: Con 6 giocatori, il narratore colloca le 6 carte negli slot numerati da 1 a 6.*

L'obiettivo degli altri giocatori è trovare la carta del narratore. Ogni giocatore (a eccezione del narratore) prende le sue 2 plance e gira segretamente la ruota in ogni plancia per indicare il numero della carta che pensa appartenga al narratore.

I giocatori hanno due opzioni:

- votare per 2 carte diverse, per aumentare le probabilità di trovare la carta del narratore;
- oppure votare due volte la stessa carta, per ottenere più  se dovessero trovare davvero la carta del narratore.

I giocatori non possono votare per la loro stessa carta. Quando tutti hanno votato, i giocatori rivelano simultaneamente le loro plance e le collocano sulle carte a cui si riferiscono.

A questo punto inizia la fase del punteggio. Il narratore rivela qual è la sua carta e conta il numero di voti ricevuti su di essa:



Se la carta del narratore ha ricevuto tutti i voti:



Il narratore non ottiene alcun punto .



Gli altri giocatori ottengono  a testa.



Se la carta del narratore ha ricevuto alcuni ma non tutti i voti:



Il narratore ottiene .



Gli altri giocatori ottengono  a testa per ognuna delle loro plance collocate sulla carta del narratore:

 =  /  =  /  = 



Se nessun giocatore ha votato per la carta del narratore:



Il narratore non ottiene alcun punto .



Gli altri giocatori ottengono  a testa.



Inoltre, in ogni caso, ogni giocatore  (a eccezione del narratore) ottiene un bonus  per ogni plancia collocata sulla propria carta.

I giocatori muovono il proprio coniglio in avanti lungo il percorso segnapunti di 1 casella per ogni  ottenuto.

Fine del Turno

Raccogliete tutte le carte giocate durante il turno e collocatele a faccia in su in una pila degli scarti, lontano dall'area di gioco. Ogni giocatore pesca quindi 1 nuova carta dal mazzo di pesca per avere di nuovo 6 carte in mano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo di pesca da consentire a tutti i giocatori di pescarne 1, mescolate insieme le carte rimanenti e la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

Il giocatore alla sinistra del narratore diventa il nuovo narratore per il prossimo turno.

Fine della partita: Se alla fine di un turno uno o più giocatori hanno raggiunto o superato i 30  sul percorso segnapunti, la partita termina immediatamente. Il giocatore che ha il maggior numero di  è il vincitore. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

- 1 Ogni giocatore sceglie un colore, poi prende le 2 plance per votare, il coniglio e il segnalino colorato corrispondenti.
- 2 Ogni giocatore colloca il proprio coniglio sulla casella di partenza del percorso segnapunti. Questo coniglio indica il numero di ottenuti dal giocatore durante la partita.
- 3 Mescolate tutte le 84 carte e distribuitene 6 a faccia in giù a ogni giocatore.
- 4 Formate un mazzo di pesca con le carte rimanenti.



Suggerimenti per il Narratore

L'indizio può essere una frase composta da quante parole si desidera. Puoi inventarlo, oppure utilizzare una citazione di una poesia, una canzone, un film o un proverbio, per esempio. Puoi anche cantare o mimare il tuo indizio, oppure usare un'onomatopea.

Se il tuo indizio è troppo facile (per esempio, troppo descrittivo) o troppo difficile (per esempio, troppo astratto o troppo personale), potresti non ottenere alcun punto. Dovresti puntare alla via di mezzo, in modo che la tua carta attiri alcuni ma non tutti i voti. All'inizio potrebbe non sembrare semplice, ma l'ispirazione arriva velocemente!



Esempio 1: Il narratore dice "Il brutto anatroccolo". La carta fa riflettere sulle differenze e sull'essere unici. Il narratore pensa che gli altri giocatori conoscano la fiaba, e spera che capiranno l'allusione quando vedranno l'orologio nero.

Esempio 2: Il narratore dice "The Day After Tomorrow". Per come la vede, la carta evoca un futuro fantascientifico, o una potenziale realtà futura. Il narratore pensa che il suo sia un buon indizio che permetterà agli altri giocatori di indovinare la sua carta, però abbastanza vago da evitare di rendere la scelta troppo ovvia. Spera che le cose vadano come previsto!



Esempio di Punteggio per una Partita a 6 Giocatori



"Il brutto anatroccolo"



La carta del narratore riceve alcuni ma non tutti i voti.



Rosa è il narratore per questo turno, quindi ottiene 03.



Viola e Verde hanno collocato una delle loro plance sulla carta del narratore, quindi ottengono 03 ciascuno. Anche Blu ha indovinato, ma ottiene un totale di 06 perché ha collocato entrambe le sue plance sulla carta del narratore.

Arancione e Rosso non sono riusciti a identificare la carta del narratore, quindi non ottengono alcun punto X.



Rosso e Verde hanno votato rispettivamente due volte e una volta per la carta giocata da Viola. Quindi Viola ottiene un bonus di 03.

Viola e Arancione hanno votato entrambi una volta per la carta giocata da Blu, quindi Blu ottiene un bonus di 02.

Arancione ha votato per la carta giocata da Rosso, quindi Rosso ottiene un bonus di 01.

Alla fine di questo turno i giocatori hanno ottenuto rispettivamente:

= 03
 = 06
 = 03
 = 06
 = X
 = 01

Partita a 3 Giocatori

I giocatori giocano con 7 carte in mano invece di 6.

- Per scegliere una carta, ogni giocatore (a eccezione del narratore) seleziona 2 carte invece di 1. Di conseguenza, ci saranno 5 carte disposte intorno al tabellone, inclusa la carta del narratore. Alla fine del turno, ogni giocatore completa la propria mano pescando 2 carte invece di 1.
- Tutte le altre regole rimangono invariate. Quando si indovina la carta del narratore, i giocatori (a eccezione del narratore) ottengono comunque un bonus di 01 per ogni voto ricevuto sulle loro carte.

Visita il nostro sito per ulteriori regole di Dixit Odyssey.



Dixit

ESPANSIONI

Il sogno continua con le espansioni!

QUEST
*Un'onirica ricerca
della purezza*

JOURNEY
*Un viaggio misterioso
e incantato*

ORIGINS
*Un tuffo alla sorgente
di mondi fantastici*

DAYDREAMS
*Un emozionante
sogno a occhi
aperti*

MEMORIES
*Uno sfavillante
ricordo di un'infanzia
lontana*

REVELATIONS
*Una dolce scoperta sotto
una luce fatata*

HARMONIES
*L'alba di un nuovo
equilibrio naturale*

ANNIVERSARY
*Il magico incontro di
tutti questi universi*

MIRRORS
*Un riflesso agrodolce
della nostra società*

Ogni espansione presenta un universo originale di 84 carte, uniche e magnificamente illustrate...



... E molte altre arriveranno!