

SPELONTWERP: Jean-Louis ROUBIRA SPELONTWERP: Marie CARDOUAT & Pierô

ONTWERP: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Spelregels






Opmerking van de ontwerper

Dixit Odyssey neemt je mee op een ontdekkingsreis waarbij je veel leert over je reisgenoten... en jezelf! In dit spel is elke afbeelding een onderdeel van een droom die je naar een vreemd vertrouwd parallel universum leidt. Zoals ik het zie, biedt *Dixit Odyssey* een hele bijzondere spelervaring die iedere speler - man, vrouw of kind - in contact brengt met zijn innerlijke creativiteit.



Als je er eenmaal aan toegeeft, is alles mogelijk!

2023 credits: Spelontwerp: Jean-Louis Roubira • Illustraties: Marie Cardouat & Pierô • Studiomanager: Mathieu Aubert • Projectmanagers: Alexandra Soporán, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Spelontwikkeling: Lucas Forlacroix • Artistieke directeur: Hervine Galliou • Lay-out & Ergonomie: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafisch ontwerp: Simon Hay • Productiemanagers: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Internationale verkoop: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketing Managers: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Communicatie: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Evenementen: Paul Neveur • Administratie: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maêva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Speloverzicht

Tijdens elke beurt, speelt een speler de rol van "verteller" . Deze ontvangt punten () door de andere spelers  , de juiste kaart te laten raden dankzij de aanwijzing die gegeven werd. **Maar deze aanwijzing moet subtiel zijn, want als alle andere spelers de juiste kaart vinden, scoort de verteller helemaal geen**  ! Alle andere spelers scoren  door de kaart van de verteller te vinden en door stemmen van andere spelers te krijgen op hun kaart.

In *Dixit Odyssey* heb je twee stemmen. Gebruik deze verstandig! Ga je voorzichtig te werk of neem je juist risico om het spel te winnen?


Het spel eindigt wanneer een of meer spelers 30 of meer  behalen. De speler met de meeste  is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Inhoud

- Deze spelregels
 - 84 *Dixit* kaarten
 - 2x12 stemwielen
 - 12 houten konijnen
 - 12 gekleurde spelersfiches
- 1 spelbord met:
 - A** 1 scorespoor
 - B** 12 kaartsleuven
 - C** 1 overzicht (Herinnering van de scorefase)

Spelverloop

Na de voorbereiding wordt de speler die een aanwijzing heeft om een raadsel te vormen, de eerste verteller .

Een raadsel vormen


De verteller kijkt naar de 6 kaarten in zijn hand. Hij kiest er één die hem inspireert (**zonder deze te onthullen**), waarna hij een aanwijzing hardop uitspreekt (*een woord of zin, zie "Tips voor de verteller" op de volgende pagina*). Alle andere spelers kiezen vervolgens de kaart die volgens hen het beste de aanwijzing van de verteller weergeeft, uit de 6 kaarten in hun hand. Vervolgens geeft elke speler de gekozen kaart **gedekt** (met de afbeelding niet zichtbaar) aan de verteller, die alle verzamelde kaarten samen met zijn eigen kaart **schudt**.

Het raadsel oplossen

De verteller plaatst alle kaarten open en willekeurig op het spelbord in de aangegeven kaartsleuven (de nummers op de sleuven moeten zichtbaar blijven). *Voorbeeld: in een spel met 6 spelers worden de 6 kaarten in de vakjes genummerd van 1 tot 6 geplaatst.*

Het doel van de andere spelers is om de kaart van de verteller te vinden. Elke speler (behalve de verteller) pakt zijn 2 stemwielen en draait vervolgens in het geheim aan elk van de wielen om een nummer weer te geven van de kaart waarvan zij denken dat het de kaart van de verteller is.

Spelers hebben twee opties:





- stem op twee verschillende kaarten, om de kans te vergroten dat je de kaart van de verteller vindt;
- stem twee keer op dezelfde kaart, om meer  te scoren als het inderdaad de kaart van de verteller is.

Spelers kunnen niet stemmen op hun eigen kaart. Als iedereen heeft gestemd, onthullen de spelers tegelijkertijd hun stemwielen en plaatsen ze deze op de kaarten waarnaar ze verwijzen.

Dan begint de scorefase. De verteller onthult zijn kaart en telt het aantal stemmen dat hij heeft ontvangen:













Als de kaart van de verteller alle stemmen heeft ontvangen:

-  De verteller scoort geen punten. 
-  De andere spelers scoren elk .







Als de kaart van de verteller enkele maar niet alle stemmen heeft ontvangen:



-  De verteller scoort .
-  De andere spelers scoren  voor elk van hun stemwielen op de kaart van de verteller:
 =  /  =  /  = 




Als de kaart van de verteller geen stemmen heeft ontvangen:

-  De verteller scoort geen punten. 
-  De andere spelers scoren elk .



Bovendien scoort elke speler  (behalve de verteller) in alle gevallen een bonus  voor elke stem op zijn eigen kaart.

Alle spelers verplaatsen hun konijnenpionnen, met 1 veld per gescoord , vooruit op het scorespoor.

Einde van de ronde

Alle kaarten die tijdens de ronde gebruikt werden, worden open (met de afbeelding naar boven) op een stapel gelegd om de aflegstapel te vormen. Elke speler trekt een nieuwe kaart van de trekstapel om opnieuw 6 kaarten in de hand te hebben. Als er onvoldoende kaarten zijn in de trekstapel om aan alle spelers een kaart te geven, worden de resterende kaarten en de aflegstapel geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.

De speler links van de verteller, wordt de verteller tijdens de volgende ronde.

Einde van het spel: Als aan het einde van een ronde een of meer spelers 30 of meer  op het scorespoor hebben behaald, eindigt het spel onmiddellijk. De speler die de meeste  heeft, is de winnaar. Bij een gelijkspel delen de gelijkstaande spelers de overwinning.

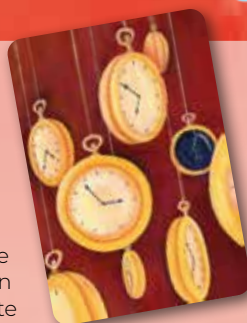
- 1 Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende twee stemwielen, konijnenpion en spelerssfiel.
- 2 Elke speler plaatst zijn konijnenpion op het startveld van het scorespoor. Deze pion geeft het aantal 🍄 aan dat de speler heeft gescoord sinds het begin van het spel.
- 3 Schud alle 84 kaarten en geef er 6 aan elke speler, met de afbeelding naar beneden.
- 4 Vorm een trekstapel met de resterende kaarten.



Tips voor de verteller

De aanwijzing kan een zin zijn die uit zoveel woorden bestaat als gewenst. De aanwijzing kan ontleend zijn aan bestaande werken (poëzie, lied, film, spreekwoord ...). De aanwijzing kan zelfs worden gezongen, nagebootst of een onomatopoeie zijn.

Als de aanwijzing te gemakkelijk (te duidelijk beschreven) of te moeilijk (te abstract of persoonlijk) is, scoort de verteller mogelijk geen punten. Het juiste evenwicht moet gevonden worden, zodat tenminste één speler, maar niet allemaal, zijn kaart kan vinden. In het begin lijkt het misschien niet gemakkelijk, maar inspiratie komt snel!



Voorbeeld 1: de verteller zegt "Het lelijke eendje". De kaart doet hem denken aan verschillen en uniek zijn. De verteller denkt dat de andere spelers het sprookje wel kennen en hoopt dat sommigen de aanwijzing begrijpen zodra ze de zwarte klok zien.

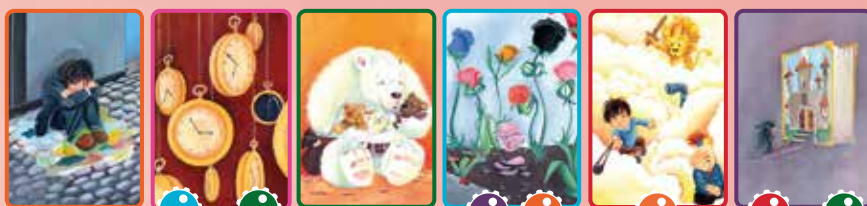
Voorbeeld 2: De verteller zegt "The Day After Tomorrow". Volgens de verteller verwijst de kaart naar een science-fiction-beeld of een mogelijk toekomstbeeld. Hij denkt dat dit een goede aanwijzing is waardoor enkele spelers wel op de kaart zullen stemmen, maar vaag genoeg zodat niet iedereen op de kaart stemt. Hopelijk verloopt alles zoals gepland!



Voorbeeld van een scorefase met 6 spelers



"Het lelijke eendje"



Sommige spelers stemden op de kaart van de verteller, maar niet allemaal.



Roze is de verteller deze ronde en scoort 🍄.



Paars en Groen hebben een van hun stemwielen op de kaart van de verteller gelegd, dus zij scoren elk 🍄. Blauw heeft ook goed gestemd, maar scoort 🍄 omdat hij beide stemmen uitgebracht heeft op de kaart van de verteller.

Oranje en Rood hebben niet op de kaart van de verteller gestemd en scoren geen punten. ✕



Rood en Groen hebben (respectievelijk twee keer en een keer) op de kaart gestemd die door Paars gespeeld is. Paars scoort een bonus van 🍄.

Paars en Oranje hebben beiden een keer op de kaart gestemd die door Blauw gespeeld is. Blauw scoort een bonus van 🍄.

Oranje heeft een keer op de kaart gestemd die door Rood gespeeld is. Rood scoort een bonus van 🍄.

Aan het einde van deze ronde, scoorden de spelers respectievelijk deze punten:

🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = ✕ 🍄 = 🍄

Een spel met 3 spelers

Elke speler ontvangt 7 kaarten in plaats van 6.

- Om het raadsel te maken, kiezen de spelers 🍄 (behalve de verteller) elk 2 kaarten in plaats van 1, zodat er in totaal 5 kaarten rond het bord gelegd worden, inclusief de kaart van de verteller. Aan het einde van de ronde trekken alle spelers 2 nieuwe kaarten in plaats van 1 kaart.
- Alle andere regels blijven ongewijzigd. Bij het oplossen van het raadsel scoren de spelers 🍄 (behalve de verteller) nog steeds een bonus van 🍄 voor elke stem op hun eigen kaart.

Bekijk hier ook de spelregels van *Dixit Odyssey!*



Dixit

Uitbreidingen

De droom gaat verder
met deze uitbreidingen!

QUEST

Een dromerige
zoektocht naar
onschuld

JOURNEY

Een mysterieuze en
betoverende reis

ORIGINS

Het ontstaan van
fantastische werelden

DAYDREAMS

Ontwakende
mijmeringen

MEMORIES

Levendige
jeugdherinneringen

REVELATIONS

Sprookjesachtige
onthullingen

HARMONIES

De bron van natuurlijk
evenwicht

ANNIVERSARY

Een ontmoeting
tussen werelden

MIRRORS

Een weerspiegeling van
onze samenleving

Elke uitbreiding bevat 84 unieke kaarten...



...en er komt nog meer!