

SPILLSKAPER: Jean-Louis ROUBIRA ARTWORK: Marie CARDOUAT & Pierô

GRAFISK UTTRYKK: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y








Regelhefte

Spillskapers kommentar



Dixit Odyssey tar deg med på en oppdagelsesreise hvor du vil lære mer om ditt reisefølge... og deg selv! I denne speilsalen er hvert bilde en fasett av en drøm som leder deg inn i et merkelig kjent parallelt univers. Som jeg ser det leverer *Dixit Odyssey* en veldig spesiell spillopplevelse, som setter hver spiller - mann, kvinne eller barn - i kontakt med sin indre kreativitet. Når du sprer vingene, er alt mulig!

2023 krediteringer: Spillskaper: Jean-Louis Roubira • Artwork: Marie Cardouat & Pierô • Leder av samlinger: Mathieu Aubert • Prosjektledere: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Utvikling: Lucas Forlacroix • Kunstnerisk leder: Hervine Galliou • Layout og Ergonomisk Design: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafisk Uttrykk: Simon Hay • Produksjonsledere: Gracia Stephan & Stéphanie Robert • Partnerledere: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Markedsføringsledere: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Kommunikasjon: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Arrangementskoordinator: Paul Neveur • Administrasjon: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maéva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Spilloversikt

I hver tur, har én spiller rollen som «historiefortelleren» . Denne får poeng  ved å få de andre spillerne  til å gjette kortet sitt takket være et hint han/hun gir dem. **Men dette hintet må være underfundig, da historiefortelleren ikke får noen**  **hvis alle de andre velger dennes kort!** Alle de andre spillerne får  ved å finne historiefortellerens kort, men også ved å spille valgte kort som lurer andre spillere til å stemme på det.

I *Dixit Odyssey* har du to stemmer. Bruk dem klokt! Vil du spre innsatsen din, eller ta en sjanse for å vinne kappløpet?

Spillet slutter når en eller flere spillere når eller overskrider 30 . Spilleren med flest  er vinneren.

Oppsett

Komponenter

- Dette regelhefte
 - 84 *Dixit* kort
 - 2x12 stemmehjul
 - 12 harebrikker i tre
 - 12 fargede sjetonger
- 1 spillebrett bestående av:
- A** 1 poengbane
 - B** 12 kortplasser
 - C** 1 spillerhjelp
(Påminnelse om hvordan man får poeng)

Hvordan spille

Spilleren som først finner et hint for å skape en gåte, blir historiefortelleren  for den første turen.

Skap gåten


Etter å ha studert de 6 kortene på hånden sin, velger historiefortelleren ett (**uten å avsløre det**) og sier et ord eller frase som hintet til gåten (*se «Råd til historiefortelleren», motsatt*). Så ser hver av de andre spillerne på de 6 kortene de har på hånden, og velger det kortet de mener best illustrerer hintet gitt av historiefortelleren. Så gir hver spiller sitt valgte kort **skjult** til historiefortelleren, som **stokker** alle kortene sammen med sitt eget.

Løs gåten

Historiefortelleren legger kortene med bilesiden opp tilfeldig på de nummererte plassene rundt spillbrettet (tallene på plassene må forbli synlige).
Eksempel: i et spill med 6 spillere, legges de 6 kortene ut på plassene nummerert 1 til 6.

De andre spillernes mål er å finne historiefortellerens kort. Hver spiller (unntatt historiefortelleren) tar sine 2 stemmeskiver og vrir i skjul hver skive så de viser tallet på kortet de mener er historiefortellerens.

Spillerne har to muligheter:



- stemme på to forskjellige kort, for å øke sjansen for å finne historiefortellerens kort;
- eller stemme to ganger på det samme kortet, for å få flere  hvis det viser seg å faktisk være historiefortellerens kort.



Spillerne har ikke lov til å stemme på sitt eget kort. Når alle har stemt, viser de opp sine stemmeskiver samtidig og legger dem på kortene de referer til.

Så begynner scoringsfasen. Historiefortelleren avslører hvilket av kortene som er sitt, og teller opp hvor mange stemmer det fikk:




Hvis **alle** spillerne stemte på historiefortellerens kort:


 Historiefortelleren får ingen poeng. 





 De andre spillerne får hver .



Hvis **noen** stemte på historiefortellerens kort, **men ikke alle**:

 Får historiefortelleren .



 De andre spillerne får hver for hver av deres stemmeskiver på historiefortellerens kort:

 =  /  =  /  = 





Hvis **ingen** stemte på historiefortellerens kort:

 Historiefortelleren får ingen poeng. 

 De andre spillerne får hver .



I tillegg får hver spiller  (unntatt historiefortelleren) en bonus  for hver stemmeskive lagt på deres kort.

Spillerne flytter harebrikkene sine langs poengbanene ett felt for hvert  de fikk.

Rundens slutt

Alle kortene som ble brukt i denne runden legges med bilesiden opp i en bunke litt vekk fra spillet og danner kastebunken. Alle spillerne trekker ett nytt kort fra trekkbunken så de igjen har 6 kort på hånden. Hvis det ikke er nok kort igjen i trekkbunken til alle spillerne, stokkes de gjenværende kortene og kastebunken sammen og danner en ny trekkbunke.

Spilleren til venstre for historiefortelleren blir den nye historiefortelleren for neste runde.

Spillets slutt: Hvis, på slutten av en runde, én eller flere spillere har nådd eller fått mer enn 30  på poengbanen, slutter spillet umiddelbart. Spilleren med flest  er vinneren. Om det er uavgjort, deler disse spillerne seieren.

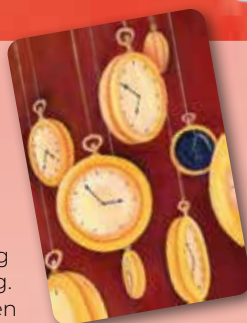
- 1 Hver spiller velger en farge og tar de tilhørende to stemmeskivene, harebrikken og fargesjetongen.
- 2 Hver spiller stiller harebrikken sin på startfeltet på poengbanen. Denne brikken angir antallet 🌸 spilleren har fått gjennom spillet.
- 3 Stokk alle de 84 kortene og del 6 av dem med bildesiden ned til hver spiller.
- 4 Legg resten av kortene ned som en trekkbunke.



Råd til historiefortelleren

Hintet kan være en setning bestående av så mange ord som du ønsker. Det kan være skapt eller lånt fra eksisterende verker, for eksempel poesi, musikk, film eller ordtak. Du kan til og med synge eller mime hintet ditt, eller bruke et lydord.

Hvis hintet er for enkelt (for eksempel for beskrivende) eller for vanskelig (for abstrakt eller personlig) kan det hende at du ikke får noen poeng. Du må derfor gå for en mellomting, slik at kortet ditt får noen, men ikke alle stemmene. Det virker kanskje ikke lett i begynnelsen, men inspirasjonen kommer fort!



Eksempel 1: Historiefortelleren sier "Den Stygge Andungen". Kortet får dem til å tenke på forskjeller og det å være enestående. Hen tror de andre spillerne kjenner eventyret, og håper de vil forstå hentydningen når de ser den svarte klokken.

Eksempel 2: Historiefortelleren sier "The Day After Tomorrow". Som hen ser det, skaper kortet en science-fiction fremtid, eller en mulig fremtidig virkelighet. Hen tror uttrykket er et godt hint, som gjør det mulig for de andre spillerne å gjette kortet, men fremdeles vagt nok til å unngå at det er for åpenbart. Forhåpentligvis vil det gå etter planen!



Eksempel på en poengfase med 6 spillere



Historiefortellerens kort fikk noen, men ikke alle stemmene.



Rosa er historiefortelleren i denne runden, så hen får 🌸.



Lilla og Grønn la en av sine stemmer på historiefortellerens kort, så de får hver 🌸. Blå gjettet også riktig, men får totalt 🌸 fordi hen la begge sine stemmer på historiefortellerens kort.

Oransje og Rød klarte ikke å identifisere historiefortellerens kort, så de får ingen poeng. ✖



Rød og Grønn respektivt stemte to ganger og én gang på kortet spilt av Lilla. Så Lilla får en bonus på 🌸.

Lilla og Oransje stemte én gang på kortet spilt av Blå. Så Blå får en bonus på 🌸.

Oransje ga én stemme til kortet spilt av Rød. Så Rød får en bonus på 🌸.

På slutten av denne turen fikk de forskjellige spillerne henholdsvis:

🐰 = 🌸 🐰 = 🌸 🐰 = 🌸 🐰 = 🌸 🐰 = ✖ 🐰 = 🌸

Spilling med 3 spillere

Spillerne spiller med 7 kort på hånden istedenfor 6.

- For å skape gåten, velger spillerne 🐰 (unntatt historiefortelleren) 2 kort istedenfor 1, så det vil være 5 kort vist frem rundt brettet, inkludert historiefortellerens kort. På slutten av runden, fyller de opp sine hender ved å trekke 2 kort istedenfor 1.
- Alle andre regler forblir uendret. Når gåten løses, får spillerne 🐰 (unntatt historiefortelleren) fremdeles bonusen på 🌸 for hver stemme på sine egne kort.

Besøk hjemmesiden vår for mer
Dixit Odyssé regler.



DiXit

Utvidelser

Drømmen fortsetter med utvidelsene!



Hver utvidelse inneholder et originalt univers i 84 unike forstørrede kort.



... og mer kommer!