

JOC CREAT DE: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRĂȚII: Marie CARDOUAT & Pierô

DESIGNER: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



## Regulament






### Nota designerului

*Dixit Odyssey* te poartă într-o călătorie în timpul căreia vei descoperi și mai multe lucruri despre prietenii tăi... și chiar despre tine! În această sală a oglinzilor, fiecare imagine este o fațetă a unui vis care te introduce într-un univers paralel ciudat de familiar. Din punctul meu de vedere, *Dixit Odyssey* oferă o experiență de joc foarte specială, care aduce fiecare jucător - bărbat, femeie sau copil - în contact cu creativitatea sa interioară.



Odată ce ți-ai deschis aripile, orice este posibil!

**Echipa 2023:** Designer: Jean-Louis Roubira • Ilustrații: Marie Cardouat & Pierô • Director de colecții: Mathieu Aubert • Manageri de proiect: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Dezvoltare: Lucas Forlacroix • Director artistic: Hervine Galliou • Prezentare și design ergonomic: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Design grafic: Simon Hay • Manageri de producție: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Manager parteneriate: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Manageri de marketing: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Comunicare: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Coordonator de proiect: Paul Neveur • Administrație: Marion Ludovici • Echipa Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

## Prezentarea generală a jocului

În timpul fiecărei ture, un jucător își va asuma rolul de „povestitor” . Acesta obține puncte  făcându-i pe ceilalți jucători  să-i ghicească cartea cu ajutorul unui indiciu pe care li-l oferă. **Totuși, acest indiciu trebuie să fie subtil: povestitorul nu primește niciun  dacă toată lumea îi ghicește cartea!** Ceilalți jucători primesc  prin identificarea cărții povestitorului, dar și prin jucarea unei cărți bine alese care îi îndeamnă pe ceilalți jucători să o voteze.

În *Dixit Odyssey*, ai dreptul la două voturi. Folosește-le cu înțelepciune! Vei juca prudent sau îți vei asuma un risc în cursa pentru victorie?


Jocul se termină atunci când unul sau mai mulți jucători ating sau depășesc 30 de . Cel care are cele mai multe  este câștigătorul.

## Pregătirea jocului

### Componente

- Regulament
- 84 de cărți *Dixit*
- 2x12 de discuri de vot
- 12 pionii de lemn sub formă de iepuri
- 12 jetoane colorate
- 1 tablă de joc, ce include:
  - A** 1 pistă de punctare
  - B** 12 locuri speciale pentru cărți
  - C** ajutor pentru jucători (Instrucțiuni privind modul de punctare)

## Cum se joacă

Primul jucător care găsește un indiciu pentru a compune o ghicitoare devine povestitorul  pentru prima tură de joc.

### Compunerea ghicitorii


După examinarea celor 6 cărți pe care le are în mână, povestitorul alege una (**fără a o dezvălui**) și spune un cuvânt sau o frază drept indiciu pentru ghicitoare (vezi alături „Sfaturi pentru povestitor”). Fiecare din ceilalți jucători consultă apoi cele 6 cărți din mână și o alege pe cea care crede că ilustrează cel mai bine indiciul oferit de povestitor. Jucătorii îi pasează **în secret** cartea aleasă povestitorului, care își adaugă propria carte, după care le **amestecă**.

### Rezolvarea ghicitorii

Povestitorul plasează la întâmplare cărțile cu fața în sus în locurile speciale numerotate de pe tabla de joc (lăsând numerele acestora la vedere).  
*Exemplu: într-un joc cu 6 jucători, povestitorul plasează cele 6 cărți în locurile numerotate de la 1 la 6.*

**Scopul celorlalți jucători este să găsească cartea povestitorului.** Fiecare jucător (cu excepția povestitorului) își ia cele 2 discuri de vot și învârte pe ascuns roata de pe fiecare disc pentru a afișa numărul cărții despre care crede că aparține povestitorului.

Jucătorii au două opțiuni:

- să voteze pentru două cărți diferite, pentru a crește probabilitatea de a găsi cartea povestitorului;
- sau să voteze de două ori pentru aceeași carte, pentru a obține mai multe  dacă este într-adevăr cartea povestitorului.


Jucătorii nu au voie să-și voteze propria carte. După ce toată lumea a votat, jucătorii își dezvăluie simultan discurile de vot și le plasează pe cărțile pe care le indică.

Apoi începe etapa de punctare. Povestitorul dezvăluie care este cartea sa și calculează numărul de voturi plasate pe ea:




În cazul în care cartea povestitorului a primit toate voturile:



Povestitorul nu primește niciun punct. 




Fiecare din ceilalți jucători primește .




În cazul în care cartea povestitorului a primit o parte din voturi, dar nu pe toate:



Povestitorul primește .




Fiecare din ceilalți jucători primește  pentru fiecare din discurile de vot plasate pe cartea povestitorului:

 =  /  =  /  = 




Dacă niciun jucător nu a votat pentru cartea povestitorului:






Povestitorul nu primește niciun punct. 



Fiecare din ceilalți jucători primește .





**În plus, în toate situațiile,** fiecare jucător  (cu excepția povestitorului) obține un bonus de  pentru discul de vot plasat pe propria carte.

Jucătorii își mută pionul iepure de-a lungul pistei de punctare cu câte un spațiu pentru fiecare  obținut.

### Sfârșitul turei

Adună toate cărțile jucate în timpul turei și pune-le cu fața în sus într-un teanc de cărți eliminate, în afara zonei de joc. Fiecare jucător extrage apoi o nouă carte din teancul de extragere pentru a ajunge din nou la 6 cărți în mână. Dacă rămân prea puține cărți în teancul de extragere pentru a permite tuturor jucătorilor să extragă una, amestecă mai întâi cărțile rămase și teancul de cărți eliminate pentru a forma un nou teanc de extragere.

Jucătorul din stânga povestitorului devine noul povestitor în tura următoare.

**Finalul jocului:** Dacă la sfârșitul unei ture, unul sau mai mulți jucători au obținut sau depășit 30 de  pe pista de punctare, jocul se încheie imediat. Cel care are cele mai multe  este câștigătorul. În caz de egalitate, jucătorii aflați la egalitate sunt ambii câștigători.



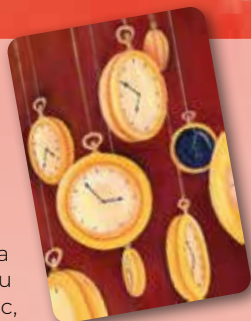
- 1 Fiecare jucător alege o culoare și își ia cele două discuri de vot corespunzătoare, pionul iepure și jetonul de culoare al jucătorului.
- 2 Jucătorii își plasează pionul iepure pe poziția de start de pe pista de punctare. Acest pion indică numărul de 🌸 obținute de jucător în timpul jocului.
- 3 Amestecă toate cele 84 de cărți și împarte 6 din acestea cu fața în jos fiecărui jucător.
- 4 Formează un teanc de extragere din cărțile rămase.



## Sfaturi pentru povestitor

Indiciul tău poate fi o propoziție formată din oricâte cuvinte dorești. Îl poți inventa sau poți folosi, de exemplu, un citat dintr-o poezie, un cântec, un film sau un proverb. Poți chiar să cânti sau să mimezi indiciul tău sau să folosești o onomatopee.

Dacă indiciul tău este prea ușor (de exemplu, prea descriptiv) sau prea greu (de exemplu, prea abstract sau prea personal), s-ar putea să nu primești niciun punct. Prin urmare, ar trebui să alegi calea de mijloc, astfel încât cartea ta să atragă o parte din voturi, dar nu pe toate. S-ar putea să nu fie ușor la început, dar inspirația vine repede!



*Exemplul 1: Povestitorul spune „Rătușca cea urâtă”.  
Cartea îl face să se gândească la diferențe și la unicitate. Acesta crede că ceilalți jucători cunosc povestea și speră că vor înțelege aluzia lui atunci când vor vedea ceasul negru.*

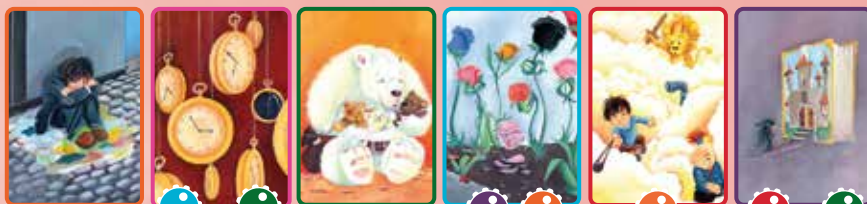
*Exemplul 2: Povestitorul spune „Unde vei fi poimăine?”.  
Din punctul său de vedere, cartea evocă un viitor științifico-fantastic sau o potențială realitate viitoare. Acesta consideră că expresia sa este un indiciu bun, permițând jucătorilor să ghicească cartea, dar suficient de vagă pentru a evita ca alegerea să fie prea evidentă. Să sperăm că lucrurile vor merge conform planului!*



## Exemplu de etapă de punctare pentru 6 jucători



„Rătușca cea urâtă”



Cartea povestitorului a primit câteva voturi, dar nu pe toate.



**Jucătorul cu roz** este povestitorul în această tură, așaadar primește 🌸.



**Jucătorii cu violet și verde** au plasat unul dintre voturile lor pe cartea povestitorului, astfel încât fiecare dintre ei a obținut 🌸.

**Jucătorul cu albastru** a ghicit și acesta, dar obține un total de 🌸, pentru că și-a plasat ambele voturi pe cartea povestitorului.

**Jucătorii cu portocaliu și roșu** nu au reușit să identifice cartea povestitorului, așa că nu primesc puncte. ✖



**Jucătorii cu roșu și verde** au votat de două ori și o dată pentru cartea jucată de **jucătorul cu violet**. Așadar, **jucătorul cu violet** obține un bonus de 🌸.

**Jucătorii cu violet și portocaliu** au votat fiecare o dată pentru cartea jucată de **jucătorul cu albastru**. Așadar, **jucătorul cu albastru** obține un bonus de 🌸.

**Jucătorul cu portocaliu** a votat o dată pentru cartea jucată de **jucătorul cu roșu**. Așadar, **jucătorul cu roșu** obține un bonus de 🌸.

La sfârșitul acestei ture, jucătorii au obținut următoarele scoruri:

🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = ✖    🌸 = 🌸

## Joc cu 3 jucători

Jucătorii au în mână 7 cărți în loc de 6.

- Pentru a compune ghicitoarea, jucătorii 🌸 (cu excepția povestitorului) aleg fiecare câte 2 cărți în loc de 1. În consecință, vor fi etalate 5 cărți în jurul table de joc, inclusiv cartea povestitorului. La sfârșitul turei, aceștia își completează numărul de cărți din mână prin extragerea a 2 cărți în loc de 1.
- Toate celelalte reguli ale jocului rămân neschimbate. Atunci când rezolvă ghicitoarea, jucătorii 🌸 (cu excepția povestitorului) primesc în continuare un bonus de 🌸 per vot pentru propriile cărți.

Vizitează site-ul nostru pentru mai multe reguli privind *Dixit Odyssey*.





# Dixit

Extensii

*Visul continuă cu extensiile jocului!*

**QUEST**  
O căutare onirică a  
inocenței

**JOURNEY**  
O călătorie misterioasă  
și fermecătoare

**ORIGINS**  
Geneza lumilor  
fantastice

**DAYDREAMS**  
Reverii  
evocatoare

**MEMORIES**  
Amintiri  
încântătoare din  
copilărie

**REVELATIONS**  
Dezvăluirea magiei  
zânelor

**HARMONIES**  
Renașterea echilibrului  
natural

**ANNIVERSARY**  
Acolo unde toate  
lumile anterioare  
se întâlnesc

**MIRRORS**  
O reflecție dulce-amară  
a societății noastre

*Fiecare extensie deschide un univers inedit în 84 de cărți unice  
supradimensionate...*

*...și lucrurile nu se opresc aici!*

