

SPELDESIGN: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATIONER: Marie CARDOUAT & Pierô

DESIGN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Regelbok






Designerns anteckningar

Dixit Odyssey tar dig med på en upptäcksresa under vilken du lär dig mer om dina följeslagare... och dig själv! I den här spegelsalen är varje bild en aspekt av en dröm som leder dig in i ett märkligt välbekant parallellt universum. Som jag ser det levererar *Dixit Odyssey* en väldigt speciell spelupplevelse som sätter varje spelare – man, kvinna eller barn – i kontakt med sin inre kreativitet.


När du väl har spridit ut dina vingar är allt möjligt!

Tack till (2023): Speldesign: Jean-Louis Roubira • Illustrationer: Marie Cardouat & Pierô • Chef över samlingarna: Mathieu Aubert • Projektledare: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Utveckling: Lucas Forlacroix • Formgivare: Hervine Galliou • Layout och Ergonomisk Design: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafisk design: Simon Hay • Produktionsledare: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partnersansvariga: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marknadsansvariga: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Kommunikation: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Evenemangskordinator: Paul Neveur • Administration: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maéva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Spelets regler

För varje runda spelar en ny deltagare rollen som "sagoberättare" . Sagoberättaren får poäng () genom att få övriga deltagare  att rösta på hans kort tack vare en ledtråd som ges. **Men ledtråden måste vara subtil eftersom sagoberättaren inte får några  alls om alla röstar på hans kort!** Alla övriga deltagare får poäng  genom att hitta sagoberättarens kort samt genom att själv lura till sig röster genom att spela ut ett smart kort.

Du har två röster i *Dixit Odyssey*. Använd dem klokt! Kommer du att säkra dina insatser eller ta en risk i kampen om vinsten?


Spelet slutar när en eller fler spelare når eller överskrider 30 . Spelaren med flest  vinner.

Förberedelser

Innehåll

- Den här regelboken
 - 84 *Dixit* kort
 - 2x12 röstmätare
 - 12 träkaniner
 - 12 färgade markers
- 1 spelplan bestående av:
 - A** 1 poängtrappa
 - B** 12 markerade kortplatser
 - C** 1 spelhjälp (Påminnelse om poängräkningen)

Spelets gång

Efter iordningställandet, blir den person som först kommer på en passande ledtråd till sina kort, sagoberättare  för första rundan.

Kom på en ledtråd


Sagoberättaren tittar på sina 6 kort i handen. Hen väljer ett som inspirerar (**utan att avslöja vilket**) och säger högt en ledtråd (ett ord eller mening, se "Råd till sagoberättaren" på nästa sida). Övriga deltagare väljer sedan det kort som bäst illustrerar sagoberättarens ledtråd från ett av sina egna 6 kort på handen. Varje spelare **döljer** sitt kort och ger det till sagoberättaren som **blandar** alla insamlade kort inklusive sitt eget.

Lös gåtan

Sagoberättaren placerar slumpmässigt ut alla kort med bildsidan upp runt spelplanen bredvid de markerade kortplatserna (siffrorna måste vara synliga). Till exempel: med 6 spelare, placeras 6 kort på platserna 1 till 6.

De andra spelarnas mål är att hitta sagoberättarens kort. Varje spelare (förutom sagoberättaren) tar sina två röstmätare och vrider i hemlighet på hjulen så att varje urtavla visar numret på kortet de tror är sagoberättarens.

Spelarna har två val:



- rösta på två olika kort för att öka möjligheten att hitta sagoberättarens kort;
- eller rösta två gånger på samma kort för att få mer  om det verkligen är sagoberättarens kort.



Spelarna får inte rösta på sitt eget kort. När alla har röstat klart visar alla spelare samtidigt sina röstmätare och lägger dem på kortet de röstade på.

Sedan börjar poängräkningen. Sagoberättaren avslöjar sitt kort och räknar antalet röster just det kortet fick.





Om sagoberättarens kort fick alla röster:


 Sagoberättaren får inga poäng. 

 Övriga deltagare får  var.



Om sagoberättarens kort fick några röster, men inte alla:



 Sagoberättaren får .



De andra spelarna får  för varje av sina egna röstmätare på sagoberättarens kort:

 =  /  =  /   = 





Om ingen spelare röstade på sagoberättarens kort:

 Sagoberättaren får inga poäng. 

 Övriga deltagare får  var.





Utöver alla dessa fall får varje spelare  (utom sagoberättaren) en på bonus på  per röstmätare som ligger på deras kort.

Spelarna flyttar sina kaniner ett steg för varje  på poängtrappan.

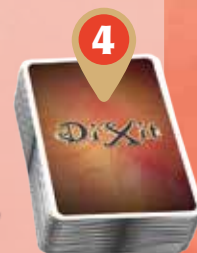
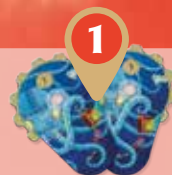
Slutet på rundan

Alla kort som använts under rundan läggs åt sidan i en slänghög med bilden vänd uppåt. Varje spelare drar ett nytt kort från korthögen för att åter ha 6 kort på handen. Om det inte finns tillräckligt med kort till alla spelare i korthögen, blandas slänghögen med de kort som finns kvar för att bilda en ny hög att dra ifrån.

Spelaren till vänster om sagoberättaren blir nästa rundas sagoberättare.

Spelets slut: Om en eller fler deltagare har fått 30  eller mer på poängtrappan i slutet av en runda, avslutas spelet direkt. Den spelare som har flest  har vunnit. Vid lika poäng, delar man på segern.

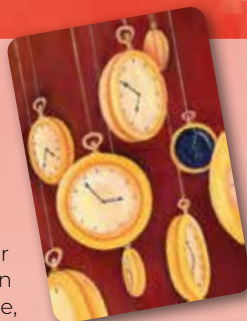
- 1 Alla spelare väljer en färg och tar två matchande röstmätare, kaninpjäsen och spelarmarkern.
- 2 Varje spelare placerar sin kanin i startfältet på poängtrappan. Kaninen visar antal vunna 🍄 sedan spelets början.
- 3 Blanda alla 84 kort och dela ut 6 kort var med bildsidan ner, till varje deltagare.
- 4 Skapa en korthög av de resterande korten.



Råd till sagoberättaren

Ledtråden kan vara en mening med hur många ord som helst. Den kan bestå av påhittade eller lånade ord från ett befintligt verk (poesi, sång, film, ordspråk...). Ledtråden kan även sjungas, mimas eller vara onomatopoeisk.

Om ledtråden är alltför lätt (till exempel för beskrivande) eller alltför svår (för abstrakt eller personlig) får sagoberättaren förmodligen inga poäng. Hen måste hitta rätt balans så att åtminstone en spelare, men inte alla, kan hitta kortet. Till en början kan det tyckas svårt, men inspirationen kommer snabbt igång!



Exempel 1: Sagoberättaren säger "Den fula ankungen". Kortet får dem att tänka på olikheter och att vara unik. Hen tror att de andra spelarna känner till sagan och hoppas att de kommer att förstå anspelningen när de ser den svarta klockan..

Exempel 2: Berättaren säger "The Day After Tomorrow". Som de ser det frammanar kortet en science-fiction-framtid, eller en potentiell framtida verklighet. Hen tycker att detta uttryck är en bra ledtråd som låter spelarna gissa hens kort, men ändå vagt nog för att undvika att göra valet för uppenbart. Förhoppningsvis går det som planerat!



Exempel på en poängräkning för 6 spelare.



"Den fula ankungen"



Sagoberättarens kort fick några röster, men inte alla.



Rosa är sagoberättare den här rundan, så hen får 🍄.



Lila och Grön la en av sina röster på sagoberättarens kort så båda får 🍄. Blå gissade också rätt men får totalt 🍄 eftersom hen la båda sina röster på sagoberättarens kort.

Orange och Röd misslyckades med att hitta sagoberättarens kort och får inga poäng. ✗



Röd röstade två gånger och Grön en gång på kortet som Lila spelade. Så Lila får en bonus på 🍄.

Lila och Orange röstade varsin gång på kortet som Blå spelat. Så Blå får en bonus på 🍄.

Orange gav en röst på kortet som spelats av Röd. Så Röd får en bonus på 🍄.

I slutet av den här rundan får således spelarna följande poäng:

🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = 🍄 🍄 = ✗ 🍄 = 🍄

3 spelare

Spelarna har 7 kort i stället för 6.

- För att skapa gåtan väljer spelarna 🍄 (utom sagoberättaren) 2 kort var i stället för 1, så att det ligger 5 kort runt spelplanen inklusive sagoberättarens. I slutet av rundan kompletterar alla sin hand med att dra 2 nya kort i stället för 1.
- Alla andra regler är detsamma. När gåtan löses får alla spelare 🍄 (utom sagoberättaren) fortfarande en bonus på 🍄 per röst på deras kort.

Besök vår webbsida för mer
Dixit Odysey regler.



Dixit

Expansioner

Drömmen fortsätter med expansionerna!



Varje expansion innehåller ett unikt universum av 84 enastående kort.

...och mer är på gång!