

AVTOR IGRE: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRACIJE: Marie CARDOUAT & Pierô

RAZVOJ IGRE: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Pravila






Uvodne misli

Dixit Odyssey vas popelje na popotovanje, na katerem boste bolje spoznali svoje sopotnike... in sebe! V tej dvorani ogledal je vsaka slika košček sanj, ki odpira okno v presenetljivo domače vzporedno veselje. Igra Dixit Odyssey prinaša prav posebno igralno izkušnjo, ki vsakega igralca - moškega, ženskega, otroka,... - spravi v stik z njegovo notranjo ustvarjalnostjo.

Ko razprete krila, je vse mogoče!

Zasluge za izdajo 2023: Avtor igre: Jean-Louis Roubira • Ilustracije: Marie Cardouat & Pierô • Vodja zbirke: Mathieu Aubert • Projektni vodje: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Razvoj: Lucas Forlacroix • Umetniški vodja: Hervine Galliou • Postavitev in ergonomija: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafično oblikovanje: Simon Hay • Produkcijška vodja: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Stiki s partnerji: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketing: Laurent Contias & Anne-Sophie Martin • Stiki: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Koordinator dogodkov: Paul Neveur • Administracija: Marion Ludovici • Libellud ekipa: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Potek igre

Vsak krog eden od igralcev nastopi v vlogi pravljicarja , ki dobi točke , tako da z namigom pomaga ostalim igralcem  uganiti katero karto je izbral. **Namig mora biti dobro izbran, saj pravljicar ne dobi točk** , **če vsi uganajo njegovo karto!** Ostali igralci dobijo točke , če uganajo pravljicarjevo karto in za svojo dobro izbrano karto, ki namami druge igralce, da glasujejo za njo.

V igri *Dixit Odyssey* ima vsak dva glasova. Pametno jih uporabite! Boste pristopili varno in razporedili glasova ali boste tvegali hiter skok do zmage?


Igra se konča ko eden ali več igralcev doseže ali preseže 30 . Kdor ima največ  je zmagovalec.

Postavitev

Vsebina

- pravila
 - 84 kart *Dixit*
 - 2x12 glasovalnih koles
 - 12 lesenih zajčkov
 - 12 barvnih žetonov
- 1 plošča, ki ima naslednje predele:
- A** 1 proga za točkovanje
 - B** 12 označb za karte
 - C** 1 pomočnik
(opomnik za točkovanje)

Potek igre

Pravljicar  za prvi krog postane igralec, ki ima prvi pripravljen svoj namig.

Izbira kart


Pravljicar izbere eno karto izmed 6 kart v svoji roki (**karte ne pokaže!**) in na glas pove namig, ki opiše sliko na izbrani karti (glej "Nasvet za pravljicarja" na naslednji strani). Ostali igralci izmed svojih 6 kart izberejo po eno karto, ki kar najbolje ponazori pravljicarjev namig. Nato da vsak igralec izbrano karto pravljicarju in pri tem pazi, da je **ne vidijo** drugi igralci. Pravljicar **zmeša** svojo karto skupaj s kartami, ki jih je dobil od ostalih igralcev.

Iskanje pravljicarjeve slike in glasovanje

Pravljicar naključno razporedi karte ob označbe na plošči, ki so oštevilčene z 1 do 12 (pazi, da številke ostanejo vidne).
Primer: v igri, kjer sodeluje 6 igralcev, pravljicar razporedi 6 kart na označbe s številkami 1 do 6.

Ena od kart je pravljicarjeva in cilj ostalih igralcev je, da ugotovijo, katera karta je to. Vsi igralci (razen pravljicarja) na skrivaj na obeh svojih glasovalnih kolesih nastavijo številko označbe, ob kateri mislijo, da se nahaja pravljicarjeva karta.

Igralci imajo dve možnosti:



- lahko glasujejo za dve karti in si povečajo možnost, da uganajo pravo karto;
- lahko dvakrat glasujejo za isto karto in dobijo več , če je karta res pravljicarjeva.



Igralci ne smejo glasovati za svojo karto. Ko vsi igralci glasujejo, hkrati pokažejo svoja glasovalna kolesa in jih postavijo na izbrane karte.

Sledi točkovanje. Pravljicar razkrije, katera karta je njegova in prešteje število glasov.





Če je pravljicarjeva karta dobila vse glasove:



 Pravljicar ne dobi nobenih točk .

 Ostali igralci dobijo vsak po .



Če je pravljicarjeva karta dobila nekaj, a ne vseh glasov:



 Pravljicar dobi .



 Ostali igralci dobijo  za vsako glasovalno kolo, s katerim so pravilno uganili pravljicarjevo karto:

 =  /  =  /  = 






Če nihče ni glasoval za pravljicarjevo karto:

 Pravljicar ne dobi nobenih točk .

 Ostali igralci dobijo vsak po .




Dodatno, ne glede na ostalo, vsi ostali igralci  (se pravi brez pravljicarja) dobijo bonus  za vsako glasovalno kolo na katerem je izbrana njihova karta.

Igralci premaknejo svoje zajčke po progi za točkovanje naprej, za število dobljenih .

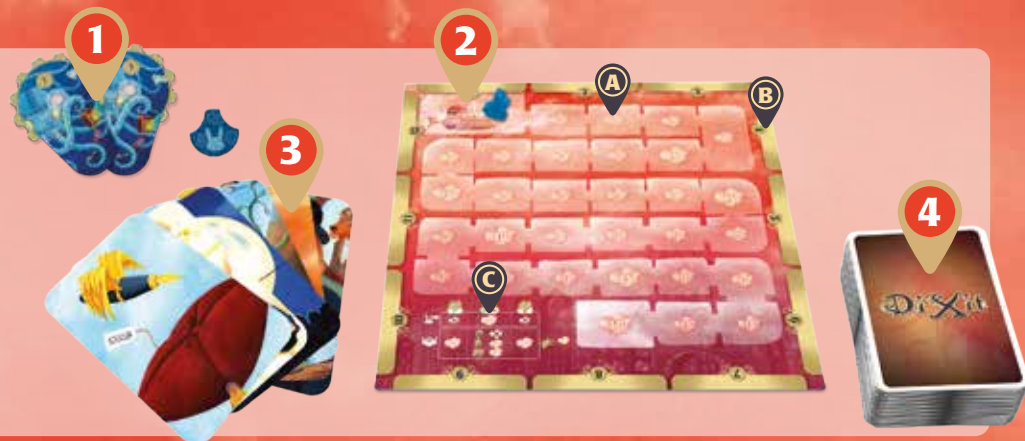
Konec kroga

Pravljicar zbere vse igrane karte in jih položi na kupček porabljenih kart zunaj igralnega območja. Vsak igralec nato potegne eno novo karto iz kupčka sredi mize, da ima v roki spet 6 kart. Če je v kupčku ostalo premalo kart, da bi si lahko vsi igralci napolnili roko, najprej zmešajte preostale karte skupaj s porabljenimi kartami in jih postavite v nov kupček sredi mize.

Pravljicar postane igralec na levi od prejšnjega pravljicarja.

Konec igre: Igra se konča na koncu kroga, v katerem je eden od igralcev dosegel ali presegel 30  na progi za točkovanje. Igralec, ki je dosegel največ  je zmagovalec. V primeru izenačenja si vsi izenačeni igralci delijo zmago.

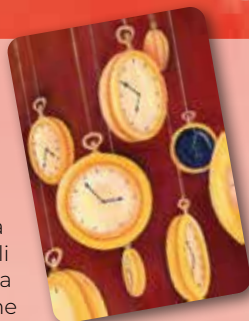
- 1 Vsak igralec izbere barvo in vzame dve glasovalni kolesi, zajčka in žeton v izbrani barvi.
- 2 Igralci postavijo svojega zajčka na začetno polje na progi za točkovanje. Zajček označuje koliko so igralci dosegli med igro.
- 3 Premešajte vseh 84 kart in vsakemu igralcu razdelite 6 kart.
- 4 Preostanek kart dajte na kupček na sredino mize.



Nasvet za pravljicarja

Namig je lahko poljubno dolg. Lahko si ga izmislite ali uporabite del pesmi, vrstico iz filma ali pregovor. Lahko ga zapojete ali uporabite pantomimo ali onomatopoijo.

Če je vaš namig prelahak (na primer preveč opisen) ali pretežak (na primer preveč abstrakten ali preveč oseben), morda ne boste dobili nobene točke. Zato si morate prizadevati najti srednjo pot, da bo vaša karta pritegnila nekaj glasov, vendar ne vseh. Morda se vam sprva to ne bo zdelo enostavno, vendar navdih hitro pride!



Primer 1: Pravljicar pove namig "Grdi raček". Karta ga je navdahnila, da razmišlja o razlikah in o tem, da so vsi enkratni. Misli, da drugi igralci poznajo pravljico, in upa, da bodo razumeli njegovo aluzijo, ko bodo opazili črno uro.

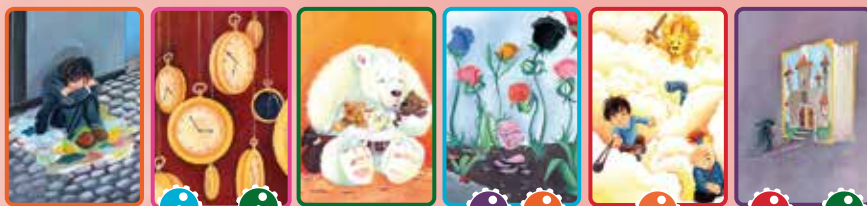
Primer 2: Pravljicar reče "Dan po jutrišnjem". Misli, da karta prikazuje znanstvenofantastično prihodnost ali potencialno prihajajočo realnost. Meni, da je njegov namig dobra iztočnica, ki igralcem omogoča, da uganajo njegovo karto, vendar dovolj nejasen, da izbira ni preveč očitna. Upajmo, da bo šlo vse po načrtih!



Primer točkovanja za 6 igralcev



"Grdi raček"



Pravljicarjeva karta je dobila nekaj, a ne vseh glasov.



Roza je pravljicar in dobi 03.



Vijoličasti in **Zeleni** sta dala po en glas na pravljicarjevo karto in vsak dobita 03. **Modri** je tudi pravilno uganil, vendar dobi 06, ker je glasoval pravilno z obema glasovoma. **Oranžni** in **Rdeči** nista uganila katera karta je pravljicarjeva in ne dobita točk X.



Rdeči in **Zeleni** sta glasovala dvakrat in enkrat za karto, ki jo je prispeval **Vijoličasti**. Zato **Vijoličasti** dobi bonus 03. **Vijoličasti** in **Oranžni** sta vsak enkrat glasovala za karto, ki jo je prispeval **Modri**. Zato **Modri** dobi bonus 02. **Oranžni** je enkrat glasoval za karto, ki jo je prispeval **Rdeči**. Zato **Rdeči** dobi bonus 01.

Skupno so tako igralci dobili naslednje število točk:

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

Igranje v tri

Igralci igrajo s 7 kartami v roki namesto s 6.

- Igralca 🐰 (brez pravljicarja) izbereta po 2 karti iz svoje roke namesto 1. Tako je na plošči 5 kart, če štejemo tudi pravljicarjevo. Na koncu kroga igralca dopolnita svojo roko z 2 kartama in imata v roki 7 kart.
- Vsa druga pravila ostanejo nespremenjena. Pri točkovanju igralca 🐰 (brez pravljicarja) še vedno dobita bonus 01 za glas ali glasova na svoji karti.

Obiščite našo spletno stran za dodatna *Dixit Odyssey* pravila.



Dixit

RAZŠIRITVE

Popotovanje se nadaljuje z razširitvami!

QUEST
Zasajano iskanje
nedolžnosti

JOURNEY
Skrivnostno in čarobno
popotovanje

ORIGINS
Začetek fantastičnih
svetov

DAYDREAMS
Sanjarjenje
v polsnu

MEMORIES
Bleščeči otroški
spominčki

REVELATIONS
Razkritje pravljичne miline

HARMONIES
Zora naravnega
ravnovesja

ANNIVERSARY
Kjer se srečajo
vsi svetovi

MIRRORS
Sladkokisel odsev
naše družbe

Vsaka razširitev vsebuje svoj svet prikazan na 84 velikih kartah...



...in zgodba se nadaljuje!