

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

DIZAJN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Pravila igre

Reč autora

Dixit Odyssey vas vodi na putovanje otkrića tokom kojeg ćete saznati više o svojim saputnicima... a i o sebi! U ovoj 'dvorani sa ogledalima', svaka slika je aspekt sna koji vas vodi u neobično poznati paralelni univerzum. Po mom mišljenju, *Dixit Odyssey* pruža vrlo posebno iskustvo igranja koje svakog igrača - muškarca, ženu ili dete - dovodi u dodir sa njihovom unutrašnjom kreativnošću.

Jednom kada raširite krila, sve je moguće!

Zasluge 2023: Autor igre: Jean-Louis Roubira • Ilustracije: Marie Cardouat & Pierô • Šef zbirki: Mathieu Aubert • Vođe projekta: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Razvoj: Lucas Forlacroix Umetnički direktor: Hervine Galliou • Raspored i ergonomski dizajn: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafički dizajn: Simon Hay • Menadžeri produkcije: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Menadžeri saradnje: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Menadžeri marketinga: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Komunikacija: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Koordinator događanja: Paul Neveur • Administracija: Marion Ludovici • Libellud tim: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Sažetak igre

Tokom svakog kruga, jedan od igrača ima ulogu "pripovedača" 🐰. On osvaja poene (🍌) tako što ostali igrači 🐰 pogađaju njegovu kartu uz pomoć nagoveštaja koji im je dao. **Ali, taj trag mora biti suptilan i maglovit jer ako svi igrači pogode njegovu kartu, pripovedač uopšte ne osvaja** 🍌! Bodove 🍌 osvajaju svi igrači koji pronađu pripovedačevu kartu i oni koji privuku druge igrače da glasaju za njihovu kartu koju su postavili kao mamac.

U igri *Dixit Odyssey* imate dva glasa. Mudro ih iskoristite! Hoće li vam glasovi biti sigurni ili ćete rizikovati u trci za pobeđu?

Igra se završava kada jedan ili više igrača osvoji 30 ili više 🍌. Igrač s najviše 🍌 je pobeđnik.

Priprema igre

Sadržaj

- Ova pravila
- 84 *Dixit* karte
- 2x12 bročanika za glasanje
- 12 drvenih figura zečeva
- 12 oznaka u boji
- 1 tabla za igranje koja se sastoji od:
 - A** 1 putanje za bodovanje
 - B** 12 mesta za karte
 - C** 1 podsetnik za igrače (Podsetnik kako bodovati)

Kako se igra

Prvi igrač koji smisli dobar trag kojim će stvoriti zagonetku postaje pripovedač 🐰 u prvom krugu.

Stvaranje zagonetke

Nakon što pregleda 6 karata u svojoj ruci, pripovedač bira jednu (**ne pokazuje je**), i izgovara reč ili frazu kao trag za zagonetku (*vidite 'Savet za pripovedača' na suprotnoj strani*). Zatim, svi ostali igrači gledaju svojih 6 karata i biraju jednu za koju misle da najviše odgovara tragu koji je dao pripovedač. Igrači **bez otkrivanja** dodaju svoju izabranu kartu pripovedaču, a on dodaje svoju i **meša** ih sve zajedno.

Rešavanje zagonetke

Pripovedač nasumično poređa karte licem nagore oko table za igranje, na mesta predviđena za karte (brojevi na tim mestima moraju da ostanu vidljivi). *Primer: u igri sa 6 igrača, pripovedač postavlja 6 karata na mesta obeležena od 1 do 6.*

Cilj ostalih igrača je da pogode koja je pripovedačeva karta. Svi igrači (osim pripovedača) uzimaju svoja 2 bročanika za glasanje i potajno okreću točkice oba bročanika na broj za koji misle da je pripovedačeva karta.

Igrači imaju dve mogućnosti:

- da glasaju za dve različite karte kako bi uvećali verovatnoću da pogode koja je karta pripovedačeva;
- ili da dvaput glasaju za istu kartu da bi osvojili više 🍌 ako su pogodili.

Igrači ne smeju da glasaju za svoju kartu. Kada su svi završili glasanje, istovremeno otkrivaju svoje bročanike i postavljaju ih na karte za koje su glasali.

Započinje faza bodovanja. Pripovedač otkriva koja karta je njegova i broji glasove koje je ta karta dobila:



Ako je pripovedačeva karta dobila sve glasove:

🐰 Pripovedač ne osvaja bodove. ❌

🐰 Ostali igrači osvajaju po 🍌.



Ako je pripovedačeva karta dobila neke, ali ne sve glasove:

🐰 Pripovedač osvaja 🍌.

🐰 Ostali igrači osvajaju po 🍌 za svaki svoj brojač na pripovedačevoj karti:

❌ = ❌ / ✅ = 🍌 / 🍌✅ = 🍌



Ako nijedan igrač nije glasao za pripovedačevu kartu:

🐰 Pripovedač ne osvaja bodove. ❌

🐰 Ostali igrači osvajaju po 🍌.



Dodatno, u svim slučajevima, svaki igrač 🐰 (osim pripovedača) osvaja bonus 🍌 za svaki brojač koji je postavljen na njegovu kartu.

Igrači pomeraju svoju figuru zeke duž trake za bodovanje, po jedno mesto za svaki osvojeni 🍌.

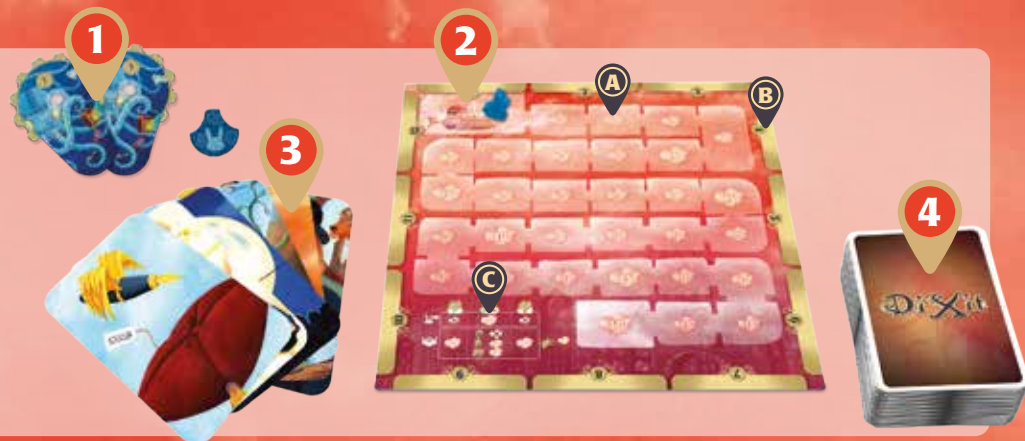
Kraj kruga

Sakupite sve karte koje su bile odigrane tokom kruga i postavite ih licem nagore na špil za potrošene karte, odvojeno od zone za igru. Svi igrači, zatim, povlače po jednu novu kartu iz špila za povlačenje, dopunjujući svoju ruku do 6 karata. Ukoliko u špil nema dovoljno karata za sve igrače, preostale karte i špil potrošenih karata promešaju se da se formira novi špil za povlačenje.

Igrač levo od pripovedača postaje novi pripovedač u novom krugu igre.

Kraj igre: Ako na kraju kruga jedan ili više igrača dostigne ili premaši 30 🍌 na stazi za bodovanje, igra se odmah završava. Igrač koji ima najviše 🍌 je pobeđnik. U slučaju istog broja bodova, svi izjednačeni igrači dele pobeđu.

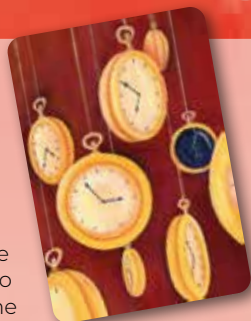
- 1 Svaki igrač odabira boju, a zatim uzima 2 odgovarajuća brojčanika, figuru zeca i oznaku u boji igrača.
- 2 Igrači postavljaju svoje figure zeca na početno polje staze za bodovanje. Ova figura označava broj 🍄 koje je igrač osvojio tokom igre.
- 3 Promešajte sve 84 karte i svakom igraču podelite po 6 licem nadole.
- 4 Od preostalih karata napravite špil za povlačenje.



Savet za pripovedača

Trag može biti rečenica koja se sastoji od koliko god reči želite. Može biti izmišljena ili pozajmljena iz postojeće pesme, filma, romana ili poslovice, na primer. Trag se može i otpevati, pokazati pantomimom, a može biti i onomatopeja.

Ako je trag previše jednostavan (previše opisan, npr.) ili pretežak (suviše apstraktan ili ličan), može da se desi da ne osvojite nijedan poen. Zato treba da nađete pravu ravnotežu tako da vaša karta privuče neke, ali ne sve glasove. Isprva ne izgleda lako, ali nadahnuće će brzo doći!



Primer 1: Pripovedač kaže "Ružno pače". Karta ga asocira na različitost i na to da je neko ili nešto jedinstveno u odnosu na druge. Misli da drugi igrači znaju tu priču i nada se da će shvatiti njegovu aluziju kada vide crni časovnik.

Primer 2: Pripovedač kaže "Prekosutra". Kako on to vidi, karta dočarava naučno-fantastičnu budućnost ili potencijalnu buduću stvarnost. On misli da je njegov izraz dobar trag koji omogućava igračima da pogode njegovu kartu, ali dovoljno nejasan da bi bio previše očigledan. Nada se da će stvari ići po planu!



Primer faze bodovanja sa 6 igrača



Pripovedačeva karta je dobila neke, ali ne sve glasove.



Ružičasti je pripovedač u ovom krugu, pa tako osvaja 🍄.



Ljubičasti i **Zeleni** su postavili jedan od svojih glasova na pripovedačevu kartu i zato svako osvaja po 🍄. **Plavi** je takođe ispravno pogodio, ali osvaja ukupno 🍄 jer je oba svoja brojčanika postavio na pripovedačevu kartu.

Narandžasti i **Crveni** nisu pogodili pripovedačevu kartu i zato ne osvajaju poene. ✗



Crveni je glasao dvaput, a **Zeleni** jedanput za kartu **Ljubičastog**, i zato **Ljubičasti** osvaja bonus od 🍄.

Ljubičasti i **Narandžasti** glasali po jednom za kartu **Plavog**. Pa zato **Plavi** osvaja bonus od 🍄.

Narandžasti je glasao jednom za kartu **Crvenog**. Zato **Crveni** osvaja bonus od 🍄.

Na kraju ovog kruga, igrači osvojili ovaj iznos bodova:

🐰 = 🍄 🐰 = 🍄 🐰 = 🍄 🐰 = 🍄 🐰 = ✗ 🐰 = 🍄

Igra s 3 igrača

Igrači igraju sa 7 karata umesto sa 6.

- Kada pripovedač zada trag, igrači 🐰 (osim pripovedača) biraju po 2 karte svaki, umesto po 1, tako da će oko table za igranje biti otkriveno ukupno 5 karata, uključujući i pripovedačevu kartu. Na kraju kruga, igrači popunjavaju ruku tako što povlače 2 karte umesto 1.
- Sva ostala pravila ostaju nepromenjena. Tokom bodovanja, igrači 🐰 (osim pripovedača) svakako osvajaju 1 bonus 🍄 po glasu za njihovu kartu.

Za još *Dixit Odyssey* pravila, posetite našu web stranicu.



Dixit

Ekspanzije

Snovi se nastavljaju s proširenjima igre!



Svaka ekspanzija sadrži originalni univerzum prikazan na 84 jedinstvene velike karte...

...uskoro još novih svetova!