

NÁVRH HRY: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRACE: Marie CARDOUAT a Pierô
HERNÍ DESIGN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Pravidla hry

Poznámka návrháře

Dixit Odyssey vás vezme na objevnou cestu, během níž se dozvíte více o svých společnících... a také o sobě samotných! V této zrcadlové síni je každý obrázek aspektem snu, který vás zavede do podivně známého paralelního vesmíru. Z mého pohledu přináší hra Dixit Odyssey velmi zvláštní herní zážitek, díky němuž se každý hráč – muž, žena nebo dítě – dostane do kontaktu se svou vnitřní kreativitou.

Když roztáhnete křídla, bude možné úplně všechno!

Autoři hry 2023: Návrh hry: Jean-Louis Roubira • Ilustrace: Marie Cardouat a Pierô • Vedoucí studia: Mathieu Aubert • Projektoví manažeři: Alexandra Soporán, Quentin Gourbeault a Camille Jaulin • Vývoj: Lucas Forlacroix • Umělecký ředitel: Hervine Galliou • Vzhled a ergonomický design: Joëva Gaubina a Thomas Dutertre • Grafický design: Simon Hay • Vedoucí výroby: Gracia Stephan a Stéphane Robert • Partnerští manažeři: Maximilien Da Cunha a Marín Mari • Marketingoví vedoucí: Laurent Contios a Anne-Sophie Martin • Komunikace: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier a Rosie Howe • Koordinátor akce: Paul Neveur Administrativa: Marion Ludovici • Tým společnosti Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas a Oleksandr Nevskiy.

Stručný popis hry

V každém kole se jeden z hráčů ujme role „vypravěče“ . Získává vítězné body (), za to, že ostatní hráči  uhádnou jeho kartu díky nápovědě, kterou jim poskytne. **Tato nápověda však musí být rafinovaná. Vypravěč nezíská žádné vítězné body , jestliže všichni hráči uhodnou jeho kartu!** Ostatní hráči získávají vítězné body , za to, že najdou kartu vypravěče, ale také tím, že dobře vybranou kartou nalákají ostatní hráče, aby pro ni hlasovali.

Ve hře *Dixit Odyssey* máte dva hlasy. Využijte je moudře! Budete se při závodě o vítězství držet spíše při zemi, nebo naopak riskovat?

Hra končí, když jeden nebo více hráčů dosáhne nebo překročí hranici 30 . Nicméně vítězem se stává hráč, který jich má nejvíce.

Příprava hry

Herní součásti

- Pravidla hry
- 84 *Dixit* karet
- 2×12 hlasovátek
- 12 dřevěných figurek králíčků
- 12 barevných žetonů
- 1 herní deska obsahující:
 - A** 1 počítadlo bodů
 - B** 12 políček na umístění karet
 - C** 1 pomůcka pro hráče (Připomínka k tomu, jak správně počítat body.)

Průběh hry

Vypravěčem  se v prvním kole stane hráč, který jako první dokáže vytvořit nápovědu k jedné ze svých karet.

Vytváření nápovědy

Poté, co si vypravěč prohlédne svých 6 karet v ruce, jednu z nich vybere (**aniž by ji odkryl**) a vysloví slovo nebo slovní spojení coby nápovědu k hádance (viz „*Rady pro vypravěče*“ na protější straně). Ostatní hráči si následně prohlédnou svých 6 karet v ruce a vyberou si tu, která podle nich nejlépe odpovídá nápovědě, kterou vypravěč přednesl. Svou vybranou kartu hráči **tajně předají** vypravěči, který k ní přidá svou vlastní kartu a všechny je **pečlivě zamíchá**.

Vyřešení hádanky

Vypravěč náhodně vyloží karty otočené lícem nahoru do očíslovaných políček na herní desce (čísla políček musí zůstat viditelná).
Příklad: Ve hře šesti hráčů umístí vypravěč 6 karet na políčka s čísly 1 až 6.

Cílem ostatních hráčů je najít kartu vypravěče. Všichni hráči (s výjimkou vypravěče) si vezmou svá 2 hlasovátká a tajně otočí kolečkem na každém z nich tak, aby se zobrazilo číslo karty, o které se domnívají, že patří vypravěči. Při hlasování máte 2 možnosti:

- hlasovat pro dvě různé karty, abyste zvýšili pravděpodobnost nalezení karty vypravěče,
- nebo hlasovat dvakrát pro stejnou kartu, abyste získali víc , podaří-li se vám skutečně nalézt kartu vypravěče.

Nikdy nesmíte hlasovat pro svou vlastní kartu. Jakmile všichni dokončí hlasování, současně odhalíte své hlasovátká a umístíte je na karty, kterých se týkáji.

Poté zahájíte fázi bodování. Vypravěč ukáže, která karta je jeho, a spočítá počet hlasů, které na ni hráči umístili:



Jestliže karta vypravěče získala všechny hlasy:

 Vypravěč nezíská ani jeden bod .

 Všichni ostatní hráči získají .



Když karta vypravěče získala několik hlasů, ale ne všechny:

 Vypravěč získá .

 Ostatní hráči získají  za každé ze svých hlasovátek na kartě vypravěče:
 =  /  =  /  = 



Pokud pro kartu vypravěče nehlasoval žádný hráč:

 Vypravěč nezíská žádný bod .

 Všichni ostatní hráči získají .



Navíc každý hráč  (s výjimkou vypravěče) ve všech těchto případech získá bonus  za každé hlasovátko umístěné na jeho kartě.

Za každý získaný vítězný bod  si posuňte svou figurku králíčka na počítadle bodů o jedno políčko.

Konec kola hry

Posbírejte všechny karty zahrané v průběhu kola a odložte je na odhazovací hromádku otočené lícem nahoru mimo herní desku. Následně si všichni doberte jednu novou kartu z dobíracího balíčku, abyste měli v ruce opět 6 karet. Zbývá-li v dobíracím balíčku příliš málo karet na to, abyste si všichni mohli dobrat jednu kartu, vezměte karty z odhazovací hromádky, společně je zamíchejte se zbývajícimi kartami v dobíracím balíčku a vytvořte nový dobírací balíček.

Hráč sedící po levici vypravěče se v příštím kole stává novým vypravěčem.

Konec hry: Jestliže na konci kola jeden nebo více hráčů na počítadle bodů získá nebo překročí hranici 30 , hra okamžitě končí. Vítězem se stává hráč, který výsledně získal největší počet vítězných . V případě shodného počtu bodů se remizující hráči o vítězství podělí.

1 Všichni si zvolte svou barvu a vezměte odpovídající dvě hlasovátká, figurku králíčka a žeton v barvě hráče.

2 Figurku králíčka umístíte na výchozí políčko na počítadle bodů. Tato figurka označuje počet vítězných , které v průběhu hry získáte.

3 Pečlivě zamíchejte všech 84 karet a každému hráči rozdejte 6 z nich otočených lícem dolů.

4 Ze zbývajících karet vytvořte dobírací balíček.



Rady pro vypravěče

Nápovědou může být věta složená z libovolného počtu slov. Můžete si ji vymyslet, nebo použít například citát z existující básně, písně, filmu či přísloví. Nápovědu můžete i zazpívat, ztvárnit pantomimou, případně použít onomatopoeii (zvukomalebné slovo/citoslovce, které foneticky napodobuje přirozené zvuky, např. „brrr“, „klap“, „bác“).

Bude-li vaše nápověda příliš snadná (např. příliš popisná), nebo příliš těžká (např. příliš abstraktní, příliš osobní), nemusíte získat žádné body. Měli byste se proto snažit o tzv. zlatou střední cestu, aby vaše karta přilákala některé, ale ne všechny hlasy. Zpočátku se to nemusí zdát snadné, ale inspirace přichází rychle!



Příklad 1: Vypravěč řekne „ošklivé káčátko“. Karta vede k přemýšlení o odlišnostech a o tom, že člověk je jedinečný. Předpokládá, že ostatní hráči pohádku znají, a doufá, že pochopí jeho narážku, jakmile si všimnou černých hodinek.

Příklad 2: Vypravěč vysloví slovo „požitří“. Karta podle něj navozuje představu vědeckofantastické budoucnosti nebo případné budoucí reality. Domnívá se, že jeho vyjádření je dobrou nápovědou, která umožňuje hráčům uhodnout jeho kartu, ale zároveň je dostatečně neurčitá, aby volba nebyla příliš zřejmá. Doufáme, že vše půjde podle plánu!



Příklad fáze bodování ve hře 6 hráčů



„ošklivé káčátko“



Karta vypravěče získala několik hlasů, ale ne všechny.





Vypravěčem je v tomto tahu **růžový** hráč, takže získal .



Fialový a **zelený** hráč umístili po jednom ze svých hlasů na kartu vypravěče, takže každý z nich získal . **Modrý** hráč také tipoval správně, ale získal celkem , protože oba hlasy odevzdal pro kartu vypravěče. **Oranžový** a **červený** hráč nedokázali určit kartu vypravěče, a proto nezískali žádné body .



Červený hráč hlasoval dvakrát a **zelený** hráč jednou pro kartu zahranou **fialovým** hráčem. **Fialový** hráč tedy získá bonus ve výši . **Fialový** a **oranžový** hráč hlasovali oba jednou pro kartu, kterou zahrál **modrý** hráč. **Modrý** hráč proto získá bonus ve výši . **Oranžový** hráč volil jednou pro kartu, kterou zahrál **červený** hráč. **Červený** hráč tedy získá bonus ve výši .

Na konci tohoto tahu mají hráči následující počet bodů:

 =   =   =   =   =   = 

Hra 3 hráčů

Hráči hrají se 7 kartami v ruce namísto 6.

- Pro vytvoření hádanky si každý z hráčů  (s výjimkou vypravěče) zvolí 2 karty namísto 1. Na herní desce se tak objeví 5 karet, včetně karty vypravěče. Na konci tahu si hráči doberou 2 karty místo 1 a tím doplní karty v ruce do plného počtu 7 karet.
- Všechna ostatní pravidla zůstávají beze změny. Za vyřešení hádanky hráči  (s výjimkou vypravěče) stále získávají bonus ve výši  za každý hlas udělený jejich kartám.

Navštivte naše webové stránky, kde najdete podrobnější pravidla hry *Dixit Odyssey*.



Dixit

ROZŠÍŘENÍ

S rozšířeními sen pokračuje!



Každé rozšíření obsahuje originální svět v 84 jedinečných velkých kartách...

... a další se připravují!