

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Jean-Louis ROUBIRA ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Marie CARDOUAT & Pierô

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Κανόνες

Σημείωση του Δημιουργού

Το Dixit Odyssey σας οδηγεί σε ένα ταξίδι ανακάλυψης κατά τη διάρκεια του οποίου θα μάθετε πολλά για τους συμπαίκτες σας... και για εσάς! Σε αυτό τον θαυμαστό κόσμο, κάθε εικόνα είναι η απεικόνιση ενός ονείρου που σας οδηγεί σε ένα παράξενα γνώριμο παράλληλο σύμπαν. Όπως το βλέπω εγώ, το Dixit Odyssey παρέχει μια πολύ ξεχωριστή εμπειρία παιχνιδιού που θα φέρει κάθε παίκτη – άντρα, γυναίκα ή παιδί – σε επαφή με την εσωτερική του δημιουργικότητα.

Όταν ανοίξετε τα φτερά σας, όλα είναι πιθανά!

Συντελεστές 2023: Δημιουργός: Jean-Louis Roubira • Εικονογράφηση: Marie Cardouat & Pierô • Υπεύθυνος Συλλογών: Mathieu Aubert • Υπεύθυνοι Έργου: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Ανάπτυξη: Lucas Forlacroix • Καλλιτεχνική Διεύθυνση: Hervine Galliou • Ανάπτυγμα και Εργονομικός Σχεδιασμός: Joëna Gaubin & Thomas Dutertre • Γραφικός Σχεδιασμός: Simon Hay • Υπεύθυνοι Παραγωγής: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Υπεύθυνοι Συνεργατών: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Υπεύθυνοι Μάρκετινγκ: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Επικοινωνία: Dorine Métal-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Συντονιστής Εκδηλώσεων: Paul Neveur Διαχείριση: Marion Ludovici • Ομάδα Libellud: Delphine Brennan, Maëna Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy • Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Το παιχνίδι γενικά

Κατά τη διάρκεια ενός γύρου, ένας παίκτης παίρνει το ρόλο του «αφηγητή» , Κερδίζει πόντους (), αν οι υπόλοιποι παίκτες  μαντέψουν την κάρτα του, χάρις σε ένα στοιχείο που θα τους δώσει. **Όμως αυτό το στοιχείο πρέπει να είναι διακριτικό: ο αφηγητής δεν παίρνει πόντους  αν όλοι βρουν την κάρτα του!** Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν πόντους  αν βρουν την κάρτα του αφηγητή ή αν παραπλανήσουν τους άλλους παίκτες με μια καλή επιλογή κάρτας-δολώματος.

Στο Dixit Odyssey έχετε δυο ψήφους. Χρησιμοποιήστε τις με σύνεση! Θα είστε προσεκτικοί στα στοιχήματά σας ή θα ρισκάρετε καθώς αγωνίζεστε για να κερδίσετε;

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες φτάσουν ή ξεπεράσουν τους 30 . Ο παίκτης με τους περισσότερους  είναι ο νικητής.

Προετοιμασία

Περιεχόμενα

- Αυτοί οι κανόνες
- 84 κάρτες Dixit
- 2x12 δίσκοι ψηφοφορίας
- 12 ξύλινα πιόνια-κουνέλια
- 12 χρωματιστοί δείκτες
- 1 ταμπλό που περιέχει:
 - A** 1 γραμμή βαθμολογίας
 - B** 12 υποδοχές για κάρτες
 - C** 1 βοήθημα παικτών (Υπενθύμιση του τρόπου βαθμολόγησης)

Πως παίζεται

Ο πρώτος παίκτης που θα βρει ένα στοιχείο για να φτιάξει ένα γρίφο γίνεται ο αφηγητής  του πρώτου γύρου.

Δημιουργήστε τον γρίφο

Αφού κοιτάξει τις 6 κάρτες στο χέρι του, ο αφηγητής επιλέγει μια (χωρίς να την αποκαλύψει), και λέει δυνατά μια λέξη ή φράση ως στοιχείο για τον γρίφο (δείτε το «Συμβουλές για τον αφηγητή» στην επόμενη σελίδα).

Στη συνέχεια, κάθε άλλος παίκτης επιλέγει από τις 6 κάρτες του χεριού του την κάρτα που πιστεύει πως απεικονίζει πιο καλά το στοιχείο που έδωσε ο αφηγητής. Κατόπιν κάθε παίκτης δίνει **κρυφά** την κάρτα που επέλεξε στον αφηγητή, ο οποίος και **ανακατεύει** όλες τις κάρτες που του δόθηκαν μαζί με τη δική του.

Λύστε τον γρίφο

Ο αφηγητής τυχαία τοποθετεί τις κάρτες ανοιχτές στις αριθμημένες υποδοχές γύρω από το ταμπλό (οι αριθμοί στις υποδοχές πρέπει να παραμείνουν ορατοί). **Παράδειγμα:** με έξι παίκτες, ο αφηγητής τοποθετεί τις 6 κάρτες στις υποδοχές με τους αριθμούς από το 1 έως το 6.

Ο σκοπός των άλλων παικτών είναι να βρουν την κάρτα του αφηγητή. Κάθε παίκτης (εκτός του αφηγητή) παίρνει τους 2 δίσκους ψηφοφορίας του, και κρυφά γυρίζει τον τροχό σε κάθε δίσκο έτσι ώστε να δείχνει τον αριθμό της κάρτας που πιστεύει ότι είναι η κάρτα του αφηγητή.

Οι παίκτες έχουν δυο επιλογές:

- να ψηφίσουν δυο διαφορετικές κάρτες, για να αυξήσουν τις πιθανότητες να βρουν την κάρτα του αφηγητή,
- ή να ψηφίσουν δυο φορές την ίδια κάρτα, για να κερδίσουν περισσότερους , αν αυτή είναι όντως η κάρτα του αφηγητή.

Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να ψηφίσουν τη δική τους κάρτα. Όταν όλοι ψηφίσουν, οι παίκτες αποκαλύπτουν ταυτόχρονα τους δίσκους τους και τους τοποθετούν στις κάρτες που επέλεξαν.

Κατόπιν ξεκινάει η φάση βαθμολόγησης. Ο αφηγητής αποκαλύπτει ποια είναι η δική του κάρτα, και μετράει τον αριθμό των ψήφων που έλαβε:



Αν η κάρτα του αφηγητή πήρε όλες τις ψήφους:



Ο αφηγητής δεν κερδίζει πόντους .



Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν  ο καθένας.



Αν η κάρτα του αφηγητή πήρε κάποιες, αλλά όχι όλες τις ψήφους:



Ο αφηγητής κερδίζει .



Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν από  για καθέναν από τους δίσκους τους που βρίσκεται στην κάρτα του αφηγητή:

 =  /  =  /  = 



Αν κανένας παίκτης δεν ψήφισε την κάρτα του αφηγητή:



Ο αφηγητής δεν κερδίζει πόντους .



Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν  ο καθένας.



Επιπλέον, σε όλες τις περιπτώσεις, κάθε παίκτης  (εκτός του αφηγητή) κερδίζει ένα μπόνους  για κάθε δίσκο που τοποθετήθηκε στην κάρτα του.

Οι παίκτες μετακινούν τα κουνέλια τους στη γραμμή βαθμολογίας μια θέση για κάθε  που κέρδισαν.

Τέλος του γύρου

Όλες οι κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του γύρου τοποθετούνται ανοιχτές σε μια στοίβα σκάρτων, μακριά από το χώρο του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα από την τράπουλα ώστε να έχει πάλι 6 κάρτες στο χέρι του. Αν δεν υπάρχουν αρκετές κάρτες στην τράπουλα για να πάρουν όλοι οι παίκτες, ό,τι απέμεινε μαζί με τα σκάρτα ανακατεύονται για να δημιουργηθεί μια νέα τράπουλα.

Ο παίκτης στα αριστερά του αφηγητή γίνεται ο νέος αφηγητής για τον επόμενο γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού: Αν στο τέλος ενός γύρου, ένας ή περισσότεροι παίκτες έχουν φτάσει ή ξεπεράσει τους 30  στη γραμμή βαθμολογίας, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως. Ο παίκτης που έχει τους περισσότερους  είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ισοπαλοί παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

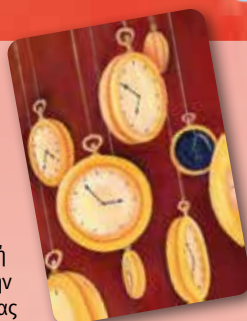
- 1 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα, και παίρνει τους δυο δίσκους, το κουνέλι και τον χρωματιστό δείκτη του χρώματος αυτού.
- 2 Κάθε παίκτης τοποθετεί το κουνέλι του στην θέση εκκίνησης της γραμμής βαθμολογίας. Αυτό το κουνέλι δείχνει τον αριθμό των 🍄 που έχει κερδίσει ο παίκτης στη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 3 Ανακατέψτε και τις 84 κάρτες και μοιράστε 6 κλειστές σε κάθε παίκτη.
- 4 Τις υπόλοιπες κάρτες κάντε τις μια τράπουλα.



Συμβουλές για τον αφηγητή

Το στοιχείο μπορεί να είναι μια πρόταση που να αποτελείται από όσες λέξεις θέλετε. Μπορεί να είναι κάτι που δημιουργήσατε εσείς, ή να είναι δανεισμένο από ένα ποίημα, ένα τραγούδι, μια ταινία, μια παροιμία κλπ. Το στοιχείο μπορείτε ακόμα και να το τραγουδήσετε, να χρησιμοποιήσετε παντομίμα ή να δημιουργήσετε μια δική σας λέξη.

Αν το στοιχείο σας είναι πολύ εύκολο (για παράδειγμα υπερβολικά περιγραφικό) ή πολύ δύσκολο (για παράδειγμα πολύ αφηρημένο ή πολύ προσωπικό), μπορεί να μην κερδίσετε πόντους. Πρέπει να βρείτε τη σωστή ισορροπία, ώστε τουλάχιστον ένας παίκτης, όχι όμως όλοι, να βρουν την κάρτα. Μπορεί να μην φαίνεται εύκολο αρχικά, όμως η έμπνευση έρχεται γρήγορα!



1^ο Παράδειγμα: ο αφηγητής λέει «**Το Ασχημόπαπο**». Η κάρτα τον κάνει να σκεφτεί σχετικά με τις διαφορές και το να είσαι μοναδικός. Πιστεύει ότι οι άλλοι παίκτες ξέρουν το παραμύθι, και ελπίζει ότι θα καταλάβουν τον υπαινιγμό όταν δουν το μαύρο ρολόι.

2^ο Παράδειγμα: Ο αφηγητής λέει «**Η Επόμενη Μέρα**». Γι' αυτόν, η κάρτα απεικονίζει ένα μέλλον επιστημονικής φαντασίας, ή μια πιθανή μελλοντική πραγματικότητα. Νομίζει ότι η φράση του είναι ένα καλό στοιχείο, που θα επιτρέψει σε κάποιους παίκτες να μαντέψουν την κάρτα του, όμως αρκετά ασαφές για να μην είναι προφανές ποιά είναι η κάρτα. Μακάρι τα πράγματα να πάνε όπως σχεδιάζει!



Παράδειγμα βαθμολόγησης σε παρτίδα 6 παικτών



«Το Ασχημόπαπο»



Η κάρτα του αφηγητή πήρε κάποιες, αλλά όχι όλες τις ψήφους.



Ο **Ροζ** είναι ο αφηγητής σε αυτό το γύρο, οπότε κερδίζει 68.



Ο **Μοβ** και ο **Πράσινος** τοποθέτησαν μια από τις ψήφους τους στην κάρτα του αφηγητή, οπότε κερδίζουν 63 ο καθένας. Και ο **Μπλε** μάντεψε σωστά, όμως κερδίζει συνολικά 66 γιατί τοποθέτησε και τις δυο ψήφους του στην κάρτα του αφηγητή. Ο **Πορτοκαλί** και ο **Κόκκινος** δεν κατάφεραν να βρουν την κάρτα του αφηγητή, οπότε δεν κερδίζουν πόντους.



Ο **Κόκκινος** και ο **Πράσινος** ψήφισαν δυο και μια φορά αντίστοιχα την κάρτα που έπαιξε ο **Μοβ**. Οπότε ο **Μοβ** κερδίζει ένα μπόνους 63. Ο **Μοβ** και ο **Πορτοκαλί** ψήφισαν μια φορά ο καθένας την κάρτα που έπαιξε ο **Μπλε**. Οπότε ο **Μπλε** κερδίζει ένα μπόνους 62. Ο **Πορτοκαλί** ψήφισε μια φορά την κάρτα που έπαιξε ο **Κόκκινος**. Οπότε ο **Κόκκινος** κερδίζει ένα μπόνους 61.

Στο τέλος αυτού του γύρου, οι παίκτες κέρδισαν:

🍄 = 68 🍄 = 66 🍄 = 63 🍄 = 66 🍄 = 66 🍄 = 61

Παρτίδα τριών παικτών

Οι παίκτες παίζουν με 7 κάρτες στο χέρι αντί για 6.

- Για να δημιουργήσουν τον γρίφο, οι παίκτες 🍄 (εκτός του αφηγητή) επιλέγουν 2 κάρτες ο καθένας αντί για 1. Οπότε θα υπάρχουν 5 κάρτες γύρω από το ταμπλό, συμπεριλαμβανομένης και της κάρτας του αφηγητή. Στο τέλος του γύρου, συμπληρώνουν το χέρι τους τραβώντας 2 κάρτες αντί για 1.
- Οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι. Όταν λύσουν τον γρίφο, οι παίκτες 🍄 (εκτός του αφηγητή) εξακολουθούν να κερδίζουν το μπόνους 61 ανά ψήφο στη δική τους κάρτα.

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα μας για περισσότερους κανόνες *Dixit Odyssey*.



Dixit

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Το όνειρο συνεχίζεται με τις επεκτάσεις!



Κάθε επέκταση περιέχει έναν ολοκαίνουργιο κόσμο σε 84 μοναδικές μεγάλες κάρτες...

... και θα ακολουθήσουν κι άλλες!