

NÁVRH HRY: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRÁCIE: Marie CARDOUAT a Pierô
HERNÝ DIZAJN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Pravidlá hry

Poznámka návrhára

Dixit Odyssey vás vezme na objavnú cestu, na ktorej sa dozviete viac o svojich spoločníkoch... a aj o sebe samých! V tejto zrkadlovej sieni je každý obraz aspektom sna, ktorý vás zavedie do podivne známeho paralelného vesmíru. Z môjho pohľadu prináša hra Dixit Odyssey veľmi výnimočný herný zážitok, vďaka ktorému sa každý hráč – muž, žena alebo dieťa – dostane do kontaktu so svojou vnútornou kreativitou. Keď roziahnete krídla, je možné všetko!

Autori hry 2023: Návrh hry: Jean-Louis Roubira • Ilustrácie: Marie Cardouat a Pierô • Vedúci štúdia: Mathieu Aubert • Projektoví manažéri: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault a Camille Jaulin • Vývoj: Lucas Forlacroix • Umelecký riaditeľ: Hervine Galliou • Vzhľad a ergonomický dizajn: Joeva Gaubin a Thomas Dutertre • Grafický dizajn: Simon Hay • Vedúci výroby: Gracia Stephan a Stéphane Robert • Partnerskí manažéri: Maximilien Da Cunha a Marin Mari • Marketingoví manažéri: Laurent Contios a Anne-Sophie Martin • Komunikácia: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier a Rosie Howe • Koordinátor akcie: Paul Neveur • Administratíva: Marion Ludovici • Tím spoločnosti Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas a Oleksandr Nevskiy.

Stručný popis hry

V každom kole sa jeden z hráčov ujme úlohy „rozprávača“ . Získava víťazné body , za to, že ostatní hráči  uhádnu jeho kartu vďaka nápovede, ktorú im poskytne. **Táto nápoveda však musí byť rafinovaná. Rozprávač nedostane žiadne víťazné body , ak všetci hráči uhádnu jeho kartu!** Ostatní hráči získavajú víťazné body  za nájdenie karty rozprávača, ale aj za to, že pomocou dobre zvolenej karty nalákajú ostatných hráčov, aby za ňu hlasovali.

V hre *Dixit Odyssey* máte dva hlasy. Využívajte ich múdro! Budete sa v pretekoch za víťazstvom skôr držať pri zemi, alebo budete riskovať?

Hra sa končí, keď jeden alebo viac hráčov dosiahne alebo prekročí hranicu 30 . Víťazom sa však stáva hráč, ktorý ich má najviac.

Príprava hry

Herné súčasti

- Pravidlá hry
- 84 *Dixit* kariet
- 2x12 hlasovátok
- 12 drevených figúrok zajačikov
- 12 farebných žetónov
- 1 hracia doska obsahujúca:
 - A** 1 počítadlo bodov
 - B** 12 políček na umiestnenie kariet
 - C** 1 pomôcka pre hráčov (Pripomienka k tomu, ako počítať body.)

1 Všetci si zvolte svoju farbu a vezmite si zodpovedajúce dve hlasovátka, figúrku zajačika a žetón vo farbe hráča.

2 Figúrku zajačika položte na štartovacie políčko na počítadle bodov. Táto figúrka označuje počet víťazných , ktoré získate počas hry.

3 Starostlivo zamiešajte všetkých 84 kariet a každému hráčovi rozdajte 6 z nich otočených lícom nadol.

4 Zo zvyšných kariet vytvorte doberací balíček.



Priebeh hry

Rozprávačom  sa v prvom kole stáva hráč, ktorý ako prvý dokáže vytvoriť nápovedu k jednej zo svojich kariet.

Vytváranie nápovedy

Potom, čo si rozprávač prezrie svojich 6 kariet v ruke, vyberie jednu z nich (**bez toho, aby ju odhalil**) a povie slovo alebo slovné spojenie ako nápovedu k hádanke (*pozri „Odporúčania pre rozprávačov“ na vedľajšej strane*). Ostatní hráči sa potom pozrú na svojich 6 kariet v ruke a vyberú si tú, ktorá podľa nich najlepšie zodpovedá nápovede, ktorú povedal rozprávač. Svoju vybranú kartu hráči **tajne odovzdajú** rozprávačovi, ktorý k nej pridá svoju vlastnú kartu a všetky **starostlivo zamieša**.

Vyriešenie hádanky

Rozprávač náhodne vyloží karty lícom nahor na očíslované políčka na hernej doske (čísla políček musia zostať viditeľné). *Príklad: Pri hre šiestich hráčov rozprávač položí 6 kariet na políčka s číslami 1 až 6.*

Cieľom ostatných hráčov je nájsť kartu rozprávača. Všetci hráči (okrem rozprávača) si vezmú svoje 2 hlasovátka a tajne otočia kolieskom na každom z nich tak, aby sa ukázalo číslo karty, o ktorej si myslia, že patrí rozprávačovi. Pri hlasovaní máte 2 možnosti:

- hlasovať za dve rôzne karty, aby ste zvýšili pravdepodobnosť nájdenia karty rozprávača,
- alebo hlasovať dvakrát za tú istú kartu, aby ste získali viac , ak sa vám skutočne podarí nájsť kartu rozprávača.

Nikdy nesmiete hlasovať za svoju vlastnú kartu. Po ukončení hlasovania všetci súčasne odhalíte svoje hlasovátka a umiestnite ich na karty, ktorých sa týkajú.

Potom spustíte fázu bodovania. Rozprávač ukáže, ktorá karta je jeho a spočíta počet hlasov, ktoré na ňu hráči umiestnili:



Ak karta rozprávača získala všetky hlasy:

 Rozprávač nedostane ani jeden bod .

 Všetci ostatní hráči získajú  4.



Ak karta rozprávača získala niekoľko hlasov, ale nie všetky:

 Rozprávač získa  3.

 Ostatní hráči získajú  3 za každé zo svojich hlasovátok na karte rozprávača:

 =  /  =  3 /  =  6



Ak žiadny hráč nehlasoval za kartu rozprávača:

 Rozprávač nedostane žiadny bod .

 Všetci ostatní hráči získajú  2.



Navyše každý hráč (okrem rozprávača) získava vo všetkých týchto prípadoch bonus  1 za každé hlasovátko umiestnené na jeho karte.

Za každý získaný víťazný bod  posuňte svoju figúrku zajačika o jedno políčko na počítadle bodov.

Koniec kola hry

Zobierajte všetky karty, ktoré ste počas kola odohrali, a položte ich lícom nahor na odhadzovaciu hromádku mimo hernú dosku. Potom si všetci zoberte jednu novú kartu z doberacieho balíčka tak, aby ste mali v ruke opäť 6 kariet. Ak v doberacom balíčku zostalo príliš málo kariet na to, aby ste si všetci mohli doplniť jednu kartu, vezmite karty z odhadzovacej hromádky, zamiešajte ich spolu so zvyšnými kartami v doberacom balíčku a vytvorte nový doberací balíček.

Hráč sediaci naľavo od rozprávača sa v nasledujúcom kole stane novým rozprávačom.

Koniec hry: Ak na konci kola jeden alebo viac hráčov získa alebo prekročí na počítadle bodov 30 , hra okamžite končí. Víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet víťazných . V prípade rovnosti bodov sa hráči s rovnakým počtom bodov o výhru podelia.

Odporúčania pre rozprávačov

Nápovedou môže byť veta pozostávajúca z ľubovoľného počtu slov. Môžete si ju vymyslieť alebo použiť napríklad citát z existujúcej básne, piesne, filmu alebo príslovia. Nápovedu môžete aj zaspievať alebo pantomimicky predviesť, prípadne použiť onomatopoeju (*zvukomalebné slovo/citoslovce, ktoré foneticky napodobňuje prirodzené zvuky, napr. „brrr“, „klap“, „bum“*).

Ak bude vaša nápoveda príliš jednoduchá (napr. príliš opisná), alebo príliš ťažká (napr. príliš abstraktná, alebo príliš osobná), nemusíte získať žiadne body. Preto by ste sa mali snažiť o „zlatú strednú cestu“, aby vaša karta získala niektoré, ale nie všetky hlasy. Zo začiatku sa to nemusí zdať ľahké, ale inšpirácia prichádza rýchlo!



Príklad 1: Rozprávač povie „škaradé kačiatko“. Karta vedie k zamysleniu sa nad odlišnosťami a nad tým, že ľudia sú jedineční. Predpokladá, že ostatní hráči príbeh poznajú, a dúfa, že jeho narážku pochopia, keď si všimnú čiernych hodiniek.

Príklad 2: Rozprávač hovorí slovo „pozaľtra“. Karta podľa neho evokuje predstavu vedecko-fantastickej budúcnosti, alebo novej budúcej reality. Nazdáva sa, že jeho výrok je dobrou nápodobou, ktorá umožňuje hráčom uhádnuť jeho kartu, ale súčasne je dostatočne nejasný, aby výber nebol príliš zrejmy. Dúfajme, že všetko pôjde podľa plánu!



Príklad fázy bodovania v hre 6 hráčov



„škaradé kačiatko“



Karta rozprávača získala niekoľko hlasov, ale nie všetky.





Rozprávačom v tomto ťahu je **ružový** hráč, takže získal  3.



Fialový a **zelený** hráč umiestnili každý po jednom svojom hlase na kartu rozprávača, takže každý z nich získal  3. **Modrý** hráč tiež tipoval správne, ale získal celkovo  6, nakoľko oba hlasy odovzdal za kartu rozprávača. **Oranžový** a **červený** hráč nedokázali určiť kartu rozprávača, a preto nezískali žiadne body .



Červený hráč hlasoval dvakrát a **zelený** hráč raz za kartu, ktorú zahral **fialový** hráč. **Fialový** hráč preto získava bonus  3. **Fialový** aj **oranžový** hráč hlasovali raz za kartu, ktorú zahral **modrý** hráč. **Modrý** hráč preto získava bonus  2. **Oranžový** hráč hlasoval raz za kartu, ktorú zahral **červený** hráč. **Červený** hráč preto získava bonus  1.

Na konci tohto ťahu majú hráči nasledujúci počet bodov:

 =  3  =  8  =  3  =  6  =   =  1

Hra 3 hráčov

Hráči hrajú so 7 kartami v ruke namiesto 6.

- Na vytvorenie hádanky si každý hráč  (okrem rozprávača) vyberie 2 karty namiesto 1. Na hernej doske sa tak objaví 5 kariet vrátane karty rozprávača. Na konci ťahu si hráči namiesto 1 karty doberú 2 karty, čím sa počet kariet v ich ruke doplní na celkových 7 kariet.
- Všetky zvyšné pravidlá sa nemenia. Za vyriešenie hádanky dostanú hráči  (s výnimkou rozprávača) naďalej bonus vo výške  1 za každý hlas udelený ich kartám.

Navštívte naše webové stránky, kde nájdete podrobnejšie pravidlá hry *Dixit Odyssey*.



Dixit

ROZŠÍRENIE

S rozšíreniami sen pokračuje!



Každé rozšírenie obsahuje originálny svet v 84 jedinečných veľkých kartách...



... a ďalšie sa pripravujú!