

## DIXIT ODYSSEY

**Număr de jucători:** 3 – 12 jucători

**Vârsta:** 8 + ani

**Durata unei partide:** 30 minute.

### Conținut:

- o tablă de joc
- 84 de cărți de joc
- 12 tăblițe de vot
- 24 de piese de vot
- 12 iepurași din lemn
- 1 pliant cu reguli

### Pregătirea jocului

Desfaceți și așezați tabla de scor în centrul mesei. Fiecare jucător își alege aceeași culoare pe spațiul 0 al tablei de scor. Se amestecă cele 84 de cărți și se împart câte 6 fiecărui jucător. Cărțile rămase se așează întrun teanc.

- Pentru jocul cu 3 – 6 jucători: fiecare jucător ia o singură piesă de vot (indiferent de culoare).
- Pentru jocul cu 7 – 12 jucători: fiecare jucător ia câte 2 piese de vot (indiferent de culoare).

**Notă:** Nu arătați nimănui cărțile pe care le aveți în mână!

### Descrierea jocului

#### Povestitorul

Un jucător este povestitorul runde. Acesta se uită la cele 6 cărți pe care le are în mână. Alege una iar apoi se gândește la ceva și spune cu voce tare (fără să arate cartea sa celorlalți jucători).

Ceea ce spune poate avea diverse forme: poate avea unul sau mai multe cuvinte, poate fi chiar o onomatopoeie. Poate fi inventat sau poate fi inspirat dintr-o operă existentă (un vers sau două dintr-o poezie sau dintr-un cântec, titlul unui film sau al unei opere, un proverb etc.)

**Alegerea primului povestitor:** Primul jucător căruia îi vine o idee despre ce să spună îi va anunța pe ceilalți jucători că el va fi povestitorul runde.

#### Înmânarea cărților de joc povestitorului

Dintre cele 6 cărți din mână, ceilalți jucători aleg imaginea pe care o consideră ca fiind cea mai apropiată de ceea ce a spus povestitorul. Apoi, fiecare îi înmânează cartea sa povestitorului, fără a-i lăsa pe ceilalți jucători să o vadă. Povestitorul amestecă toate cărțile primite împreună cu cartea sa, iar apoi le așează

aleator pe spațiile numerotate de la 1 la 12 de pe tabla de scor.

### **Descoperirea imaginii povestitorului: votul**

Scopul jucătorilor este să descopere imaginea povestitorului dintre cele dezvăluite. Folosind tăblița de vot, fiecare jucător votează în secret imaginea care se apropie cel mai mult de ceea ce a spus povestitorul (povestitorul nu votează). De exemplu, dacă un jucător crede că imaginea povestitorului este cea cu numărul 3, atunci își va așeza piesa de vot pe spațiul cu numărul 3 al tăbliței sale. De îndată ce au votat toți jucătorii, fiecare își arată tăblița de vot, iar povestitorul dezvăluie care este imaginea sa.

### **Descoperirea imaginii povestitorului în jocul cu 7 sau mai mulți jucători**

Pentru a-și spori șansele de succes, fiecare jucător poate, dacă dorește, să mai voteze încă o imagine. A doua imagine o va alege cu ajutorul celei de-a doua piese de vot.

**Notă:** *Nu aveți voie să vă votați propria imagine!*

### **Punctarea**

- Dacă toți jucătorii descoperă imaginea povestitorului sau dacă niciunul nu o descoperă, povestitorul nu primește niciun punct iar restul jucătorilor primesc câte 2 puncte.
- În celelalte cazuri, povestitorul primește 3 puncte, precum și toți ceilalți jucători care au descoperit imaginea povestitorului.
- Fiecare jucător, altul decât povestitorul, primește încă un punct bonus pentru fiecare vot câștigat de imaginea sa (până la un maxim de 3 puncte bonus).
- Jucătorii își înaintează iepurașii pe traseul de scor cu un număr de spații egal cu numărul de puncte câștigate.

### **Punctarea în jocul cu 7 sau mai mulți jucători**

- Dacă toți jucătorii descoperă imaginea povestitorului sau dacă niciunul nu o descoperă, atunci povestitorul nu primește niciun punct, iar restul jucătorilor primesc câte 2 puncte.
- În celelalte cazuri, povestitorul primește 3 puncte, precum și toți ceilalți jucători care au descoperit imaginea povestitorului.
- Fiecare jucător (altul decât povestitorul) primește câte un punct bonus pentru fiecare vot câștigat de imaginea sa, până un maxim de 3 puncte bonus (chiar dacă imaginea sa a primit mai mult de 3 voturi).
- Dacă jucătorii care au votat o singură imagine au descoperit imaginea povestitorului, atunci mai câștigă încă un punct în plus.

### **Sfârșitul rundeii**

Fiecare jucător trage cărți din pachet până ajunge din nou la 6 cărți. Dacă nu mai sunt suficiente cărți în pachet, se amestecă cele decartate și astfel se formează un nou pachet. Povestitorul noii runde va fi jucătorul care stă în stânga povestitorului din runda curentă (se continuă în sensul acelor de ceasornic).

### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină când un jucător ajunge la 30 de puncte. Jucătorul cu cel mai mare punctaj la sfârșitul rundeii este câștigător.

## Jocul cu 3 jucători

Fiecare jucător are 7 cărți în mână, în loc de 6. Jucătorii (cu excepția povestitorului) dau câte două cărți (în loc de una). Astfel, pe masă vor fi întotdeauna 5 cărți etalate iar jucătorii trebuie să descopere imaginea povestitorului dintre acestea.

## Dixit Party – de la 6 la 12 jucători

### Pregătirea jocului

Desfaceți și așezați tabla de scor în centrul mesei. Fiecare jucător își alege o tăbliță de vot și apoi își așează iepurașul de aceeași culoare pe spațiul 0 al tablei de scor. Se amestecă cele 84 de cărți și se împart câte 5 la fiecare jucător. Cărțile rămase se așează întrun teanc. Toți jucătorii iau câte o piesa de vot verde. Numai povestitorul mai ia încă o piesă de vot pe lângă cea verde, de această dată, roșie.

### Descrierea jocului

#### Povestitorul

Un jucător este povestitorul runde. Înainte să se uite la cărțile din mâna sa, va spune ceva cu voce tare către ceilalți jucători (în regulile jocului de bază sunt diverse exemple referitoare la ceea ce poate spune povestitorul). Spre deosebire de jocul de bază, ceea ce va spune povestitorul nu are nicio legătură cu vreuna dintre cărțile sale.

**Alegerea primului povestitor:** *Primul jucător căruia îi vine o idee îi anunță pe ceilalți jucători că el va fi povestitorul runde.*

#### Înmânarea cărților de joc povestitorului

Fiecare jucător, inclusiv povestitorul, alege din mână imaginea pe care o consideră ca fiind cea mai apropiată de ceea ce a spus povestitorul. Apoi fiecare îi înmânează cartea sa povestitorului, fără a-l lăsa pe ceilalți jucători să o vadă. Povestitorul amestecă toate cărțile primite împreună cu cartea sa, iar apoi le așează aleator pe spațiile numerotate de la 1 la 12, de pe tabla de scor.

#### Descoperirea celei mai populare imagini: votul

Folosind piesa de vot de culoare verde, fiecare jucător (inclusiv povestitorul) votează în secret imaginea care se apropie cel mai mult de ceea ce a spus povestitorul. Cu cât votează mai mulți jucători aceeași imagine, cu atât va primi mai multe puncte jucătorul care a dat cartea respectivă. Aveți mare grijă însă! Povestitorul votează în secret una din cărțile etalate dar, de această dată, folosind piesa roșie de vot. Niciunul din voturile câștigate de imaginea respectivă nu va fi luat în calcul pentru scor. Toți jucătorii trebuie să fie foarte atenți atunci când votează: atât povestitorul, pentru a nega puncte la cât mai mulți adversari, cât și ceilalți jucători, să nnu uite acest aspect! De îndată ce au votat toți jucătorii, fiecare își dezvăluie tăblița de vot.

*Povestitorul runde și-a folosit astfel ambele piese de vot, atât pe cea roșie cât și pe cea verde. De această dată jucătorilor le este permis să-și voteze propria imagine.*

## Punctarea

Fiecare jucător câștigă un număr de puncte egal cu numărul jucătorilor (inclusiv el) care au votat imaginea respectivă, dar nu mai mult de 5 puncte.

Jucătorii care au votat imaginea aleasă de povestitor cu piesa roșie nu vor primi niciun punct.

Când un jucător este singurul care votează o imagine, nu primește niciun punct.

**Exemplu:** Andrei a votat imaginea numărul 3, la fel ca și alți 5 jucători. Andrei ar trebui să primească 6 puncte, dar limita maximă fiind doar de 5 puncte, el nu va primi decât 5 puncte runda aceasta. Cristina și Anca au votat imaginea numărul 2. Din păcate, acea imagine a fost aleasă de povestitor cu piesa roșie, astfel că ele nu primesc niciun punct. Claudia a votat o imagine care nu mai are niciun vot. Astfel, nici ea nu primește niciun punct.

## Sfârșitul rundeii

La sfârșitul rundeii, fiecare jucător trage cărți din pachet până când ajunge din nou la 5, apoi îi înmânează cărțile sale, cu fața în jos, jucătorului din stânga sa. Cărțile de joc folosite se decartază. Dacă nu mai sunt suficiente cărți în pachet, se amestecă cele decartate și astfel se formează un nou pachet. Povestitorul noii runde va fi jucătorul care stă în stânga povestitorului din runda curentă.

## Sfârșitul jocului

Jocul se termină când fiecare jucător a fost povestitor o dată. Jucătorul cu cel mai mare punctaj este câștigător.

*Pentru variante mai lungi, puteți crește numărul de dați când fiecare jucător este povestitor.*

## Dixit pe echipe – 6, 8, 10 sau 12 jucători

### Pregătirea jocului

Desfaceți și așezați tabla de scor în centrul mesei. Se formează echipe de câte 2 jucători. Cei doi membri dintr-o echipă se așează astfel încât să fie unul în fața celuilalt.

Fiecare echipă își alege o tăbliță de vot și apoi își așează iepurașul de aceeași culoare pe spațiul 0 al tablei de scor. Se amestecă cele 84 de cărți și se împart câte 4 fiecarui jucător. Cărțile rămase se pun într-un teanc.

### Descrierea jocului

#### Povestitorul

Rolul povestitorului este descris pe larg în jocul de bază.

#### Înmânarea cărților de joc povestitorului

Coechipierul povestitorului îi înmânează acestuia imaginea pe care o consideră ca fiind cea mai apropiată de ceea ce a spus povestitorul. Cei doi jucători dintr-o echipă se pun de acord care dintre ei va da o imagine povestitorului (coechipierii pot vorbi între ei, dar numai în prezența celorlalți jucători și nu își vor arăta sau descrie cărțile de joc pe care le au în mână). Povestitorul amestecă toate cărțile primite

și le așează aleator pe spațiile numerotate de la 1 la 12, de pe tabla de scor.

### **Votul și punctarea**

Nici jucătorii care i-au dat povestitorului o carte, nici povestitorul nu pot vota. Votul și punctarea urmează regulile jocului de bază (nu se folosesc regulile pentru 7 sau mai mulți jucători). Pentru 7 sau mai mulți jucători se folosesc regulile pentru 7 sau mai mulți jucători).

**Notă:** Nici povestitorul, nici coechipierul acestuia nu pot vota.

### **Sfârșitul rundeii**

La sfârșitul rundeii fiecare jucător trage cărți din pachet până când ajunge din nou la 4. Dacă nu mai sunt suficiente cărți în pachet, se amestecă cele decartate și astfel se formează un nou pachet. Povestitorul noii runde va fi jucătorul care stă în stânga povestitorului din runda curentă.

### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină când fiecare jucător a fost povestitor o dată. Echipa cu cel mai mare punctaj este câștigătoare.

*Pentru variante mai lungi, puteți crește numărul de dați când fiecare jucător este povestitor.*