

ODYSSEY

Alice & co.



5+



1-5



15 min



Pierre



Anita Schmidt





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

INHOUD – INHALT





Spielprinzip:

Odyssey ist ein Beobachtungs- und Deduktionsspiel mit Rätseln. Es besteht aus 6 voneinander unabhängigen Szenarien, die in Größe und Schwierigkeitsgrad zunehmen.

- **Goldlöckchen** – 9 Plättchen
- **Der gestiefelte Kater** – 12 Plättchen (+ 1 zusätzliche Plättchen)
- **Aladdin** – 12 Plättchen (+ 2 zusätzliches Plättchens)
- **Das Dschungelbuch** – 16 Plättchen (+ 2 zusätzliches Plättchens)
- **Alice im Wunderland** – 16 Plättchen (+ 3 zusätzliches Plättchens)
- **Die Schatzinsel** – 20 Plättchen (+ 4 zusätzliche Plättchens)

s

Die Spieler rekonstruieren die Geschichte eines Märchens, indem sie die dazugehörigen Plättchen nacheinander und in der richtigen Reihenfolge sammeln.

Jedes gelegte Plättchen gibt Hinweise darauf, wie das nächste gefunden werden kann. So entsteht Schritt für Schritt ein großes Bild, das die Geschichte erzählt.

Die Plättchen sind beidseitig bedruckt:

- Vorderseite: Die Illustration erzählt einen Teil der Geschichte und gibt das Rätsel vor, um das nächste Plättchen zu finden.
- Rückseite: Die Objekte oder Figuren sind die Antworten auf die Rätsel.

Spielziel: Die Geschichte rekonstruieren.

Spielvorbereitung:

1. Wählt eine Geschichte und nehmt alle dazugehörigen Plättchen. (Für die erste Partie wird empfohlen, mit Goldlöckchen zu beginnen.)
2. Legt alle Plättchen des Szenarios mit der Rückseite nach oben auf den Tisch (einfarbiger Hintergrund + Objekt oder Figur).
3. Nehmt das Startplättchen (mit der Tür) und legt es vor die Spieler.
4. Dreht das Tür-Plättchen auf die Vorderseite und betretet die Geschichte.

Spielablauf:

Alle Spieler spielen gemeinsam: Sie dürfen diskutieren und ihre Ideen austauschen, um zusammen das nächste Plättchen auszuwählen.

Um beim Aufbau des Bildes voranzukommen und das nächste Plättchen zu finden, betrachten die Spieler das zuletzt gelegte Plättchen und dessen Symbol: eine **Lupe** oder ein „?“.

Beobachtungsrätsel:



Sucht unter den Rückseiten der verbleibenden Plättchen ein Objekt oder eine Figur, die in der Illustration des soeben gelegten Plättchens zu sehen ist. Es handelt sich um dasselbe Objekt oder dieselbe Figur, jedoch kann sie sich in einer anderen Position befinden, teilweise verdeckt oder nicht vollständig sichtbar sein.



Deduktionsrätsel:

Sucht unter den Rückseiten der verbleibenden Plättchen ein Objekt oder eine Figur, die logisch auf die auf dem zuletzt gelegten Plättchen dargestellte Situation antworten kann.



Sobald sich die Spieler auf ein Plättchen geeinigt haben, nehmen sie es, drehen es um und legen es gemäß dem Pfeil auf dem vorherigen Plättchen an.

- Zeigt das neue Plättchen auf der Vorderseite ein Kreuz: **Das ist ein Fehler!** Legt dieses Plättchen beiseite und sucht erneut nach der richtigen Lösung des Rätsels.
- Passt die Illustration des neuen Plättchens nicht zur vorherigen: **Das ist ein Fehler!** Legt das Plättchen mit der Rückseite zurück zu den anderen und sucht erneut nach der richtigen Lösung.
- Passt die Illustration des neuen Plättchens zur vorherigen: **Bravo!** Dieses neue Plättchen stellt euch ein weiteres Rätsel.



So wird weitergespielt, bis das Bild vollständig zusammengesetzt ist und das letzte Plättchen mit dem **Pokal-Symbol** gefunden wird.

Sonderfälle:

-   Mehrere Rätsel: Einige Plättchen enthalten **zwei Rätsel**, die durch zwei Symbole dargestellt sind. In diesem Fall müssen zwei Plättchen gefunden werden – eines pro Rätsel.
-  **Stern-Plättchen** (Bonus): Einige Plättchen tragen ein Stern-Symbol: Diese Plättchen enthalten kein Rätsel, sondern sind Bonus-Elemente im Bild.
- **Überzählige** Plättchen (Fehler): Mit Ausnahme der Geschichte Goldlöckchen gibt es mehr Plättchen, als zum Aufbau des Bildes benötigt werden. Einige Plättchen werden daher nicht verwendet; sie zeigen auf der Vorderseite ein Kreuz.

Hilfe

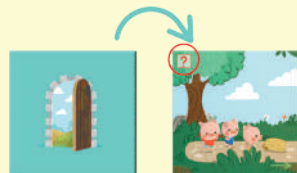
Zu jedem Märchen gehören Hefte, die die Geschichte anhand der Bildfelder erzählen. Diese Erzählungen können euch beim Entdecken der Geschichten begleiten.

Beispiel: Die drei kleinen Schweinchen

Die Plättchen des Szenarios werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt.



Das Tür-Plättchen wird auf die Vorderseite gedreht: Wir betreten die Geschichte.



Dieses Plättchen zeigt drei kleine Schweinchen, die spazieren gehen. Auf dem Weg liegt ein Bündel Stroh. Das „?“-Symbol weist auf ein Deduktionsrätsel hin. Was wird passieren? Was können die drei kleinen Schweinchen tun?

Die Spieler suchen unter den verbleibenden Plättchen nach dem Objekt oder der Figur, die die Geschichte fortsetzen könnte.



Das Plättchen „**Strohhaus**“ scheint die beste Antwort zu sein.

Es wird umgedreht und gemäß dem Pfeil an das erste Plättchen angelegt.



Das neue Plättchen zeigt eine **Lupe**, eine Beobachtungsaufgabe. Die Spieler müssen nun ein Objekt oder eine Figur finden, die in der Illustration vorkommt.



Das Plättchen „**Wolf**“ scheint die beste Antwort zu sein.

Es wird umgedreht und zur Geschichte hinzugefügt.



Das neue Plättchen zeigt erneut eine **Lupe**, eine Beobachtungsaufgabe.



Das Plättchen „**Holzhaus**“ scheint die beste Antwort zu sein.

Es wird umgedreht und hinzugefügt.



Das neue Plättchen zeigt erneut eine **Lupe**, eine Beobachtungsaufgabe.



Das Plättchen „**Ziegelhaus**“ scheint die beste Antwort zu sein.

Es wird umgedreht und hinzugefügt.



Das neue Plättchen zeigt ein „**?**“, ein Deduktionsrätsel. Es zeigt den Wolf, der durch den Schornstein in das Ziegelhaus hineingeht. Ein kleines Schweinchen ist im Inneren.

Was wird passieren? Was können das Schweinchen und der Wolf tun?

Es bleibt nur noch ein Plättchen übrig, und die Spieler fragen sich, ob es wirklich das letzte ist.



Das Plättchen „**Kaminfeuer**“ scheint die richtige Antwort zu sein.

Die Spieler drehen es um ...

Bravo! Der **Pokal** ist zu sehen: Die Geschichte ist zu Ende.



Verdienste:

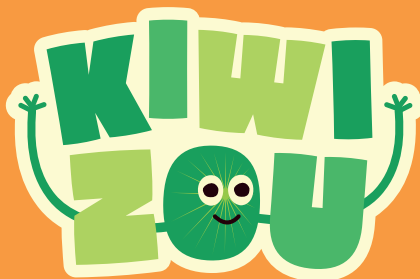
Autor: Pierre

Illustratorin: Anita Schmidt

Dank: Kiwizou bedankt sich bei den jungen Testspielern Alice, Tom und Margot sowie bei den Klassen der Schule Saint-Exupéry.



KW26012



5, bd Edgard Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :

Blackrock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:

Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr