

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





5+



1-5



15 min



Principio di gioco:

Odyssey è un gioco di enigmi basato sull'osservazione e sulla deduzione. È composto da 6 scenari indipendenti tra loro, di dimensioni e difficoltà crescenti.

- **Riccioli d'Oro** – 9 tessere
- **Il Gatto con gli Stivali** – 12 tessere (+ 1 tessera aggiuntiva)
- **Aladino** – 12 tessere (+ 2 tessere aggiuntive)
- **Il Libro della Giungla** – 16 tessere (+ 2 tessere aggiuntive)
- **Alice nel Paese delle Meraviglie** – 16 tessere (+ 3 tessere aggiuntive)
- **L'Isola del Tesoro** – 20 tessere (+ 4 tessere aggiuntive)

I giocatori ricostruiscono la storia ispirata di una fiaba recuperando, una dopo l'altra e nel giusto ordine, le tessere che la compongono.

Ogni tessera posizionata fornisce le indicazioni per trovare la successiva. In questo modo, passo dopo passo, i giocatori costruiscono una grande immagine che racconta la fiaba.

Le tessere sono fronte/retro:

- **Fronte:** l'illustrazione racconta la storia e propone l'enigma per trovare la tessera successiva.
- **Retro:** gli oggetti o i personaggi sono le risposte agli enigmi.

Obiettivo del gioco: Ricostruire la storia.

Preparazione:

1. Scegliete una storia e prendete tutte le tessere corrispondenti. (Per la prima partita si consiglia di iniziare con Riccioli d'Oro.)
2. Disponete tutte le tessere dello scenario sul tavolo con il retro rivolto verso l'alto (sfondo uniforme + oggetto o personaggio).
3. Prendete la tessera iniziale (con la porta) e posizionatela davanti ai giocatori.
4. Girate la tessera Porta mostrando il fronte illustrato ed entrate nella storia.

Svolgimento del gioco:

Tutti i giocatori giocano insieme: possono discutere e condividere le proprie idee per scegliere collettivamente la tessera successiva.

Per avanzare nella costruzione dell'immagine e trovare la tessera successiva, i giocatori osservano l'ultima tessera posizionata e il suo simbolo: una **lente d'ingrandimento** o un **?**.

Enigma di osservazione:

Tra il retro delle tessere rimanenti, individuate un oggetto o un personaggio presente nell'illustrazione della tessera appena posizionata.

Si tratta dello stesso oggetto o personaggio, ma attenzione: potrebbe non essere nella stessa posizione, essere parzialmente nascosto o non completamente visibile.





Enigma di deduzione.

Tra il retro delle tessere rimanenti, individuate un oggetto o un personaggio che possa rispondere logicamente alla situazione illustrata sulla tessera appena posizionata.



Quando i giocatori si accordano sulla tessera da scegliere, la prendono, la girano e la posizionano accanto alla precedente seguendo l'indicazione della freccia presente sulla tessera precedente.

- Se la nuova tessera mostra una croce sul fronte: **è un errore!** Mettete da parte questa tessera e cercate nuovamente la risposta corretta all'enigma.
- Se l'illustrazione della nuova tessera non segue quella precedente: **è un errore!** Rimettete la tessera con il retro rivolto verso l'alto insieme alle altre e cercate di nuovo la risposta corretta.
- Se l'illustrazione della nuova tessera segue correttamente la precedente: **Complimenti!** Questa nuova tessera propone un nuovo enigma da risolvere.



Continuate così fino alla ricostruzione completa dell'immagine e all'ottenimento dell'ultima tessera con il simbolo della **Coppa**.

Casi particolari:

-   Alcune tessere propongono **due enigmi**, rappresentati da due simboli.
-  In questo caso è necessario trovare due tessere, una per ciascun enigma.
-  Tessere **Stella** (Bonus): Alcune tessere hanno il simbolo della Stella: queste tessere non propongono enigmi e rappresentano dei bonus nell'immagine.
- Tessere in **eccesso** (Errore): Ad eccezione della storia di Riccioli d'Oro, ci sono più tessere di quelle necessarie per costruire l'immagine. Alcune tessere quindi non saranno utilizzate; presentano una croce sul fronte.

Aiuto

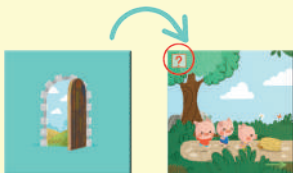
I libretti associati a ciascuna fiaba raccontano la storia seguendo le vignette. Questi racconti possono accompagnarvi durante la scoperta delle storie.

Esempio: I Tre Porcellini

Le tessere dello scenario vengono disposte con il retro rivolto verso l'alto.



La tessera Porta viene girata sul fronte: entriamo nella storia.



Questa tessera mostra i tre porcellini che passeggiano. Sul cammino c'è un mucchio di paglia. Il simbolo ? indica un enigma di deduzione. Cosa succederà? Cosa possono fare i tre porcellini?

I giocatori cercano tra le tessere rimanenti quale oggetto o personaggio potrebbe proseguire la storia.



La tessera **Casa di Paglia** sembra essere la risposta migliore.

Viene girata e posizionata accanto alla prima seguendo la freccia.



La nuova tessera mostra una **lente d'ingrandimento**, una sfida di osservazione. I giocatori devono trovare un oggetto o un personaggio presente nell'illustrazione.



La tessera **Lupo** sembra essere la risposta migliore.

Viene girata e aggiunta alla storia.



La nuova tessera mostra di nuovo una **lente d'ingrandimento**, una sfida di osservazione.



La tessera **Casa di Legno** sembra essere la risposta migliore.

Viene girata e aggiunta alla storia.



La nuova tessera mostra di nuovo una lente d'ingrandimento, una sfida di osservazione.



La tessera **Casa di Mattoni** sembra essere la risposta migliore.

Viene girata e aggiunta alla storia.



La nuova tessera mostra un **?**, un enigma di deduzione. Questa tessera mostra il lupo che entra dal camino della casa di mattoni. Un porcellino è all'interno.

Cosa succederà? Cosa possono fare il porcellino e il lupo?

Rimane una sola tessera, e i giocatori possono chiedersi se sia davvero l'ultima.



La tessera **Fuoco nel Camino** sembra essere la risposta corretta.

I giocatori la girano...

Complimenti! C'è la Coppa: la storia è finita.



Meriti:

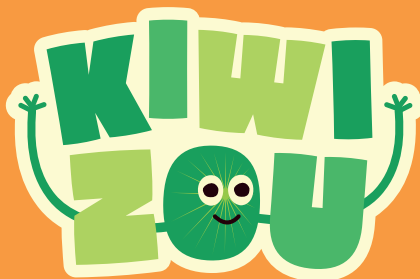
Autore: Pierre

Illustratrice: Anita Schmidt

Ringraziamenti: Kiwizou ringrazia i giovani playtester Alice, Tom e Margot, così come le classi della scuola 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