

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

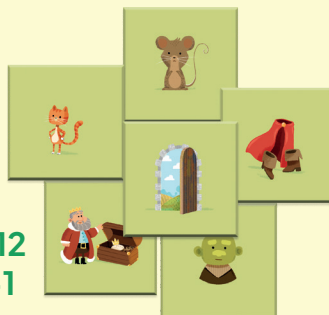
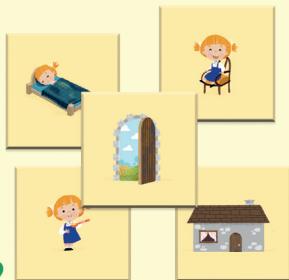
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

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 del juego:

Odyssey es un juego de enigmas basado en la observación y la deducción. Se presenta en 6 escenarios independientes entre sí, de tamaño y dificultad crecientes.

- **Ricitos de Oro** – 9 fichas
- **El Gato con Botas** – 12 fichas (+1 ficha adicional)
- **Aladino** – 12 fichas (+2 fichas adicionales)
- **El Libro de la Selva** – 16 fichas (+2 fichas adicionales)
- **Alicia en el País de las Maravillas** – 16 fichas (+3 fichas adicionales)
- **La Isla del Tesoro** – 20 fichas (+4 fichas adicionales)

Los jugadores reconstruyen la historia inspirada de un cuento recuperando, una tras otra y en el orden correcto, las fichas que lo componen.

Cada loseta colocada da las instrucciones para encontrar la siguiente. De este modo, los jugadores construyen poco a poco una gran imagen que narra el cuento.

Las fichas son de doble cara:

- Anverso: la ilustración cuenta la historia y presenta el enigma para encontrar la siguiente loseta.
- Reverso: los objetos o personajes son las respuestas a los enigmas.

Objetivo del juego: Reconstruir la historia.

Preparación:

1. Elijan una historia y tomen todas las fichas correspondientes. (Para la primera partida, se recomienda comenzar con Ricitos de Oro)
2. Coloquen todas las fichas del escenario boca abajo sobre la mesa (fondo liso + objeto o personaje).
3. Tomen la ficha de inicio (con la puerta) y colóquenla frente a los jugadores.
4. Den la vuelta a la ficha Puerta mostrando la ilustración y entren en la historia.

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores juegan juntos: pueden debatir y compartir ideas para elegir colectivamente la siguiente ficha.

Para avanzar en la construcción de la imagen y encontrar la siguiente ficha, los jugadores observan la última ficha colocada y su símbolo: una **lupa** o un **?**.

Enigma de observación:



Entre los reversos de las fichas restantes, encuentren un objeto o personaje que aparezca en la ilustración de la ficha que acaba de colocarse.

Es el mismo objeto o personaje, pero atención: puede no estar en la misma posición, estar parcialmente oculto o no verse completo!



Enigma de **deducción**:

Entre los reversos de las fichas restantes, encuentren un objeto o personaje que pueda responder lógicamente a la situación ilustrada en la ficha que acaba de colocarse.



Cuando los jugadores se ponen de acuerdo sobre la ficha a elegir, la toman, la voltean y la colocan a continuación de la anterior siguiendo la indicación de la flecha presente en la loseta anterior.

- Si la nueva ficha muestra una cruz en el anverso: **¡Es un error!** Retiren esta loseta y busquen de nuevo la respuesta correcta al enigma.
- Si la ilustración de la nueva ficha no continúa la anterior: **¡Es un error!** Vuelvan a colocar esta ficha boca abajo con las demás y busquen de nuevo la respuesta correcta.
- Si la ilustración de la nueva ficha continúa correctamente la anterior: **¡Enhorabuena!** Esta nueva ficha les propone un nuevo enigma que resolver.



Continúen así hasta reconstruir completamente la imagen y obtener la última ficha con el símbolo de la Copa.

Casos especiales:

-   Algunas fichas presentan **dos enigmas**, representados por dos símbolos.
- En ese caso, hay que encontrar dos fichas, una para cada enigma.
-  Fichas **Estrella** (Bonificación): Algunas fichas tienen un símbolo de Estrella: estas fichas no presentan enigmas, son bonificaciones dentro de la imagen.
- Fichas **sobrantes** (Error): Excepto en la historia de *Ricitos de Oro*, hay más fichas de las necesarias para construir la imagen. Por lo tanto, algunas fichas no serán útiles; estas muestran una cruz en el anverso.

Ayuda:

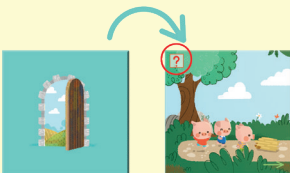
Los cuadernillos asociados a cada cuento narran la historia siguiendo las viñetas. Estos relatos pueden acompañarles durante el descubrimiento de las historias.

Ejemplo: Los Tres Cerditos

Las fichas del escenario se colocan boca abajo.



La ficha Puerta se gira al anverso: entramos en la historia.



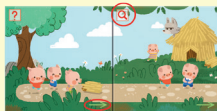
Esta ficha muestra a los tres cerditos paseando. En el camino hay un montón de paja. El símbolo ? indica un enigma de deducción. ¿Qué va a pasar? ¿Qué pueden hacer los tres cerditos?

Los jugadores buscan entre las fichas restantes qué objeto o personaje podría continuar la historia.



La ficha **Casa de Paja** parece ser la mejor respuesta.

Se gira la ficha y se coloca a continuación de la primera siguiendo la flecha.



La nueva ficha muestra una **lupa**, un desafío de observación. Los jugadores deben encontrar, entre las fichas restantes, un objeto o personaje presente en la ilustración.



La ficha **Lobo** parece ser la mejor respuesta.

Se gira y se añade a la historia.

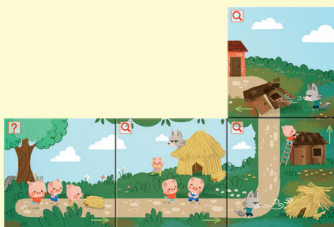


La nueva ficha vuelve a mostrar una **lupa**, un desafío de observación.



La ficha **Casa de Madera** parece ser la mejor respuesta.

Se gira y se añade a la historia.



La nueva ficha vuelve a mostrar una **lupa**, un desafío de observación.



La ficha **Casa de Ladrillo** parece ser la mejor respuesta.

Se gira y se añade a la historia.



La nueva ficha muestra un **?**, un desafío de deducción. Esta ficha muestra al lobo entrando por la chimenea de la casa de ladrillo. Un cerdito está dentro.

¿Qué va a pasar? ¿Qué pueden hacer el cerdito y el lobo?

Solo queda una ficha, y los jugadores pueden preguntarse si realmente es la última.



La ficha **Fuego de la Chimenea** parece ser la respuesta correcta.

Los jugadores la giran...

¡Enhorabuena! Está la **Copa**: es el final de la historia.



Méritos:

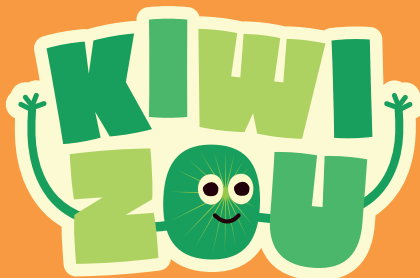
Autor: Pierre

Ilustradora: Anita Schmidt

Agradecimientos: Kiwizou agradece a sus jóvenes testers: Alice, Tom y Margot, así como a las clases de la escuela 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