

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

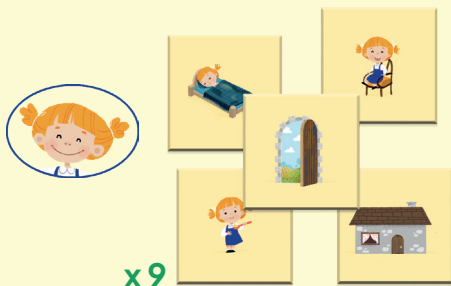
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

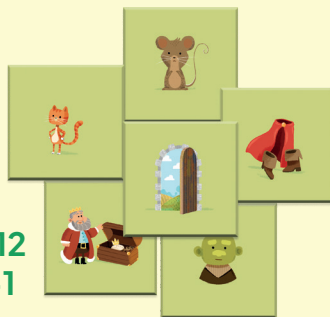
Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

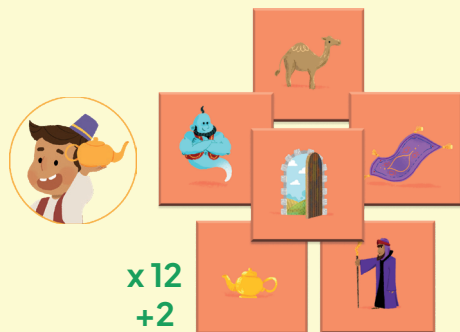
CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



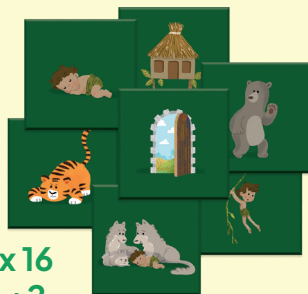
x9



x12
+1



x12
+2



x16
+2



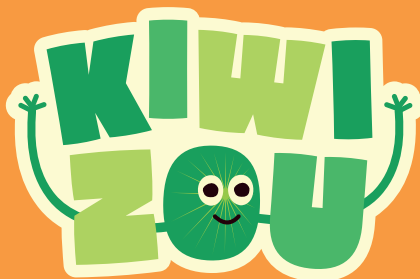
x16
+3



x20
+4



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



5+



1-5



15 min



Principe du jeu :

Odyssey est un jeu à énigmes d'observation et de déduction. Il se décline en six scénarios indépendants les uns des autres. Ils sont de taille et de difficulté croissantes.

- **Boucle d'Or** – 9 tuiles
- **Le Chat botté** – 12 tuiles (+1 tuile en plus)
- **Aladin** – 12 tuiles (+2 tuiles en plus)
- **Le livre de la jungle** – 16 tuiles (+2 tuiles en plus)
- **Alice au pays des merveilles** – 16 tuiles (+3 tuiles en plus)
- **L'Île au Trésor** – 20 tuiles (+4 tuiles en plus)

Les joueurs vont reconstituer l'histoire inspirée d'un conte en récupérant, dans l'ordre et l'une après l'autre, les tuiles qui la composent.

Une tuile posée donne les instructions pour trouver la suivante, et ainsi les joueurs vont construire une grande image pas à pas qui raconte le conte.

Les tuiles sont recto-verso.

- Au recto, l'illustration raconte l'histoire et donne l'énigme pour trouver la tuile suivante.
- Au verso, les objets ou personnages sont les réponses aux énigmes.

But du jeu : Reconstituer l'histoire.

Mise en place :

1. Choisissez une histoire et prenez toutes les tuiles correspondantes. (Pour une première partie, il est recommandé de commencer par Boucle d'Or).
2. Étalez toutes les tuiles du scénario côté verso sur la table (fond uni + objet ou personnage).
3. Prenez la tuile de départ (avec la porte) et placez-la devant les joueurs.
4. Retournez la carte Porte face illustration, et entrez dans l'histoire.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent ensemble : ils peuvent discuter et partager leurs idées pour choisir la tuile suivante.

Pour avancer dans la construction de l'image et trouver la tuile suivante, les joueurs regardent la dernière tuile posée et son symbole : **loupe** ou ?



Il s'agit ici d'une énigme d'**Observation**.

Repérez parmi les versos des tuiles restantes un objet ou un personnage présent dans l'illustration de la tuile qui vient d'être posée.

Il s'agit du même objet ou personnage, mais attention, celui-ci n'est peut-être pas dans la même position, il est peut-être un peu caché ou pas en entier !



Il s'agit ici d'une énigme de **Déduction**.

Repérez parmi les faces verso des tuiles restantes un objet ou un personnage qui peut répondre à une situation illustrée sur la tuile qui vient d'être posée.



Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur la tuile à choisir, ils la prennent, la retournent et la placent à la suite selon l'indication de la flèche présente sur la tuile précédente.

- Si la nouvelle tuile présente une croix au recto : **C'est une erreur !** Écartez cette tuile et cherchez de nouveau la bonne réponse à l'énigme.
- Si l'illustration de la nouvelle tuile ne suit pas la précédente : **C'est une erreur !** Remplacez cette tuile côté verso avec les autres et cherchez de nouveau la bonne réponse à l'énigme.
- Si l'illustration de la nouvelle tuile suit la précédente : **Bravo !** Cette nouvelle tuile vous propose une nouvelle énigme à résoudre.



Et ainsi de suite jusqu'à la reconstitution complète de l'image et l'obtention de la dernière tuile avec le symbole Coupe.

Cas particuliers :

-   Certaines tuiles proposent **2 énigmes**, représentées par 2 symboles. Il faut alors trouver 2 tuiles, une pour chaque énigme.
-  Tuiles **Étoiles** : Certaines tuiles ont un symbole Étoile : ces tuiles ne proposent pas d'énigme, ce sont des bonus dans l'image.
- Tuiles en **trop** (Erreur) : À l'exception de l'histoire de *Boucle d'Or*, il y a plus de tuiles que nécessaire pour construire l'image. Certaines tuiles ne seront donc pas utiles ; elles ont une croix au recto.

Aide :

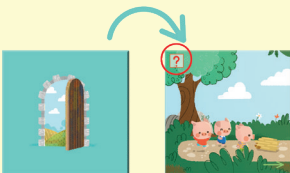
Des livrets, associés à chaque conte, racontent l'histoire en suivant les cases. Ces récits peuvent vous accompagner lors de la découverte des histoires.

Exemple : les 3 petits cochons

Les tuiles côté verso du scénario :



La tuile porte est retournée côté recto : on entre dans l'histoire.



Cette tuile montre 3 petits cochons qui se baladent. Sur le chemin se trouve une botte de paille. Le symbole ? indique une énigme de déduction. Que va-t-il se passer ? Que peuvent faire les 3 petits cochons ?

Les joueurs cherchent parmi les tuiles restantes quel objet ou personnage pourrait être la suite de l'histoire :



La tuile **Maison de Paille** semble être la meilleure réponse à l'énigme.

On retourne la tuile et on la place à la suite de la première selon l'indication de la flèche.



La nouvelle tuile montre une **loupe**, défi d'observation. Les joueurs doivent alors trouver, parmi les tuiles restantes, un objet ou un personnage présent dans l'illustration.

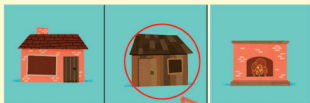


La tuile **Loup** semble être la meilleure réponse à l'énigme.

On retourne et on ajoute la nouvelle tuile à l'histoire :



La nouvelle tuile montre une **loupe**, défi d'observation.



La tuile **Maison de bois** semble être la meilleure réponse à l'énigme.

On retourne et on ajoute la nouvelle tuile à l'histoire :



La nouvelle tuile montre une **loupe**, défi d'observation.



La tuile **Maison de brique** semble être la meilleure réponse à l'énigme.

On retourne et on ajoute la nouvelle tuile à l'histoire :



La nouvelle tuile montre un **?**, défi de déduction. Cette tuile montre le loup qui rentre dans la cheminée de la maison de brique. Un petit cochon est à l'intérieur.

Que va-t-il se passer ? Que peuvent faire le petit cochon et le loup ?

Il ne reste plus qu'une tuile, et les joueurs peuvent se demander s'il s'agit bien de la dernière.



La tuile **Cheminée** semble être la meilleure réponse à l'énigme.

On retourne la tuile : **Bravo !** il y a bien la **Coupe**. C'est la fin de l'histoire.



Crédits :

Auteur : Pierre

Illustrateur : Anita Schmidt

Remerciements : Kiwizou remercie les testeurs en herbe : Alice, Tom & Margot et les classes de l'école Saint Exupéry.