

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

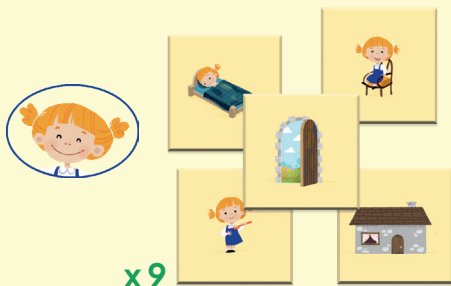
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

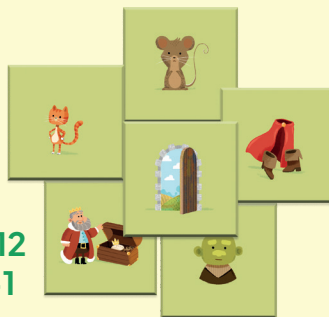
Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



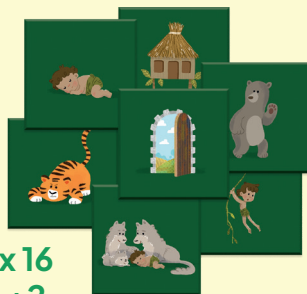
x9



x12
+1



x12
+2



x16
+2



x16
+3



x20
+4



Spelprincipe:

Odyssey is een observatie- en deductiespel met raadsels. Het spel bestaat uit 6 onafhankelijke scenario's die steeds groter en moeilijker worden.

- **Goudlokje** – 9 tegels
- **De Gelaarsde Kat** – 12 tegels (+1 extra tegel)
- **Aladdin** – 12 tegels (+ 2 extra tegels)
- **Het Jungleboek** – 16 tegels (+ 2 extra tegels)
- **Alice in Wonderland** – 16 tegels (+ 3 extra tegels)
- **Schateiland** – 20 tegels (+ 4 extra tegels)

De spelers reconstrueren het verhaal van een sprookje door de tegels waaruit het bestaat één voor één en in de juiste volgorde te verzamelen.

Elke geplaatste tegel geeft aanwijzingen om de volgende te vinden. Zo bouwen de spelers stap voor stap een grote afbeelding die het verhaal vertelt.

De tegels zijn dubbelzijdig:

- Voorzijde: de illustratie vertelt het verhaal en geeft het raadsel om de volgende tegel te vinden.
- Achterzijde: de objecten of personages zijn de antwoorden op de raadsels.

Doel van het spel: Het verhaal reconstrueren.

Vorbereiding:

1. Kies een verhaal en neem alle bijbehorende tegels. (Voor een eerste spel wordt aanbevolen te beginnen met Goudlokje.)
2. Leg alle tegels van het scenario met de achterzijde naar boven op tafel (effen achtergrond + object of personage).
3. Neem de starttegel (met de deur) en leg deze voor de spelers.
4. Draai de deurtegel om naar de voorzijde en betreed het verhaal.

Spelverloop:

Alle spelers spelen samen: zij kunnen overleggen en hun ideeën delen om gezamenlijk de volgende tegel te kiezen.

Om verder te gaan met het opbouwen van de afbeelding en de volgende tegel te vinden, kijken de spelers naar de laatst geplaatste tegel en het symbool daarop: een **vergrootglas** of een **?**.



Observatieraadsel:

Zoek tussen de achterzijden van de overgebleven tegels een object of personage dat voorkomt in de illustratie van de zojuist geplaatste tegel.

Het is hetzelfde object of personage, maar let op: het staat misschien niet in dezelfde positie, is gedeeltelijk verborgen of niet volledig zichtbaar.



Deductieraadsel:

Zoek tussen de achterzijden van de overgebleven tegels een object of personage dat logisch past bij de situatie die wordt afgebeeld op de zojuist geplaatste tegel.



Wanneer de spelers het eens zijn over welke tegel ze kiezen, nemen ze deze, draaien hem om en leggen hem aansluitend aan de vorige volgens de pijl die op de vorige tegel staat.

- Als de nieuwe tegel aan de voorzijde een kruis toont: **Dat is een fout!** Leg deze tegel apart en zoek opnieuw naar het juiste antwoord op het raadsel.
- Als de illustratie van de nieuwe tegel niet aansluit op de vorige: **Dat is een fout!** Leg deze tegel met de achterzijde terug bij de andere en zoek opnieuw naar het juiste antwoord.
- Als de illustratie van de nieuwe tegel wel aansluit op de vorige: **Bravo!** Deze nieuwe tegel biedt een nieuw raadsel om op te lossen.



Ga zo verder tot de volledige afbeelding is opgebouwd en de laatste tegel met het **Beker-symbool** is gevonden.

Bijzondere gevallen:

-   Meerdere raadsels: Sommige tegels bevatten **twee raadsels**, aangeduid met twee symbolen. In dat geval moeten twee tegels worden gevonden, één voor elk raadsel.
-  **Stertegels** (Bonus): Sommige tegels hebben een Ster-symbool: deze tegels bevatten geen raadsel en zijn bonuselementen in de afbeelding.
- **Overtollige** tegels (Fouten): Behalve bij het verhaal *Goudlokje* zijn er meer tegels dan nodig om de afbeelding op te bouwen. Sommige tegels worden dus niet gebruikt; deze tonen een kruis op de voorzijde.

Hulp

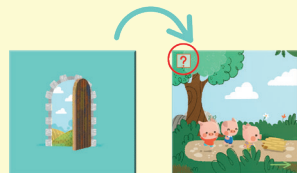
Bij elk sprookje horen boekjes die het verhaal vertellen aan de hand van de afbeeldingen. Deze verhalen kunnen helpen bij het ontdekken van de verhalen.

Voorbeeld: De Drie Biggetjes

De tegels van het scenario worden met de achterzijde naar boven uitgespreid.



De deurtegels wordt omgedraaid naar de voorzijde: we betreden het verhaal.

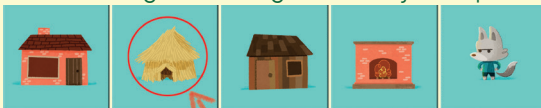


Deze tegel toont drie biggetjes die wandelen. Op de weg ligt een bundel stro.

Het ?-symbool duidt op een deductieraadsel.

Wat zal er gebeuren? Wat kunnen de drie biggetjes doen?

De spelers zoeken tussen de overgebleven tegels welk object of personage het verhaal kan voortzetten.



De tegel **Strohuis** lijkt het beste antwoord.

De tegel wordt omgedraaid en volgens de pijl aan de eerste toegevoegd.



De nieuwe tegel toont een **vergrootglas**, een observatie-uitdaging.

De spelers moeten nu een object of personage vinden dat in de illustratie voorkomt.



De tegel **Wolf** lijkt het beste antwoord.

Deze wordt omgedraaid en aan het verhaal toegevoegd.



De nieuwe tegel toont opnieuw een **vergrootglas**, een observatie-uitdaging.



De tegel **Houten Huis** lijkt het beste antwoord.

Deze wordt omgedraaid en toegevoegd aan het verhaal.



De nieuwe tegel toont opnieuw een **vergrootglas**, een observatie-uitdaging.



De tegel **Bakstenen Huis** lijkt het beste antwoord.

Deze wordt omgedraaid en toegevoegd aan het verhaal.



De nieuwe tegel toont een ?-symbool, een deductieraadsel. Deze tegel toont de wolf die via de schoorsteen het bakstenen huis binnengaat. Een biggetje is binnen.

Wat zal er gebeuren? Wat kunnen het biggetje en de wolf doen?

Er blijft nog maar één tegel over, en de spelers kunnen zich afvragen of dit wel de laatste is.



De tegel **Haardvuur** lijkt het juiste antwoord.

De spelers draaien deze om...

Bravo! De **Beker** is zichtbaar: het verhaal is afgelopen.



Verdiensten:

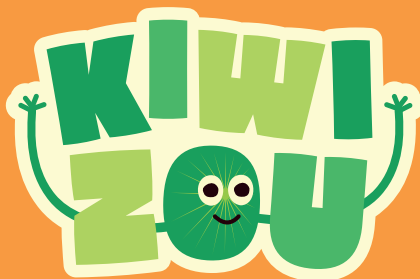
Auteur: Pierre

Illustrator: Anita Schmidt

Dankwoord: Kiwizou bedankt de jonge testers: Alice, Tom en Margot, evenals de klassen van de school 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