

遊戲設計 : Jean-Louis ROUBIRA 美術 : Marie CARDOUAT & Pierô

出品人 : Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

## 說書人

奧德賽

# 規則書

### 設計師有話說

《說書人奧德賽》將帶領你踏上一場探索之旅，這趟旅程會讓你更深入地了解朋友，或者是你自己！在這迷人的鏡廳世界中，每張圖畫都是一段奇幻的故事，引領你穿越既陌生而又熟悉的平行宇宙。就我看來，《說書人奧德賽》創造了一種獨特的遊戲體驗，它能夠跨越性別或年齡，將每位玩家的內在想像力巧妙地連結在一起。

當你一旦展開想像的翅膀，所有事物都成為可能！

製作人員2023 : 遊戲設計 : Jean-Louis Roubira • 美術 : Marie Cardouat & Pierô • 工作室負責人 : Mathieu Aubert  
• 項目經理 : Alexandra Soporan, Quentin Courbeault & Camille Jaulin • 遊戲開發 : Lucas Forlacroix • 美術總監 :  
Hervine Galliou • 工效排版 : Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • 平面設計 : Simon Hay • 生產經理 : Gracia Stephan  
& Stéphane Robert • 集團夥伴經理 : Maximilien Da Cunha & Marin Mari • 行銷經理 : Laurent Contios & Anne-  
Sophie Martin • 溝通 : Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • 活動經辦 :  
Paul Neveur • 行政 : Marion Ludovici • Libellud 團隊 : Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz,  
Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.



## 遊戲概述

每輪都會由一位不同的玩家來扮演“說書人”的角色 。說書人玩家要想獲得分數 (  )，需要給其他玩家  提供一個提示，讓他們猜到說書人的卡牌。但這個提示需要給得巧妙，因為要是所有人都猜到了說書人的卡牌，他就拿不到分數  了！其他的玩家要想獲得分數 ，需要找出說書人的卡牌，並且選擇一張卡牌來誘導別人投票給自己。

在《說書人與德賽》中，你有兩次投票的機會。巧妙運用這些機會吧！你要分散你的風險還是為了勝利鋌而走險？

當至少有一位玩家達到或超過30  時，遊戲結束。最高  的玩家獲勝。

## 遊戲準備

### 遊戲配件

- 這本規則書
  - 84 張卡牌
  - 2x12 個投票轉盤
  - 12 個木質兔子棋子
  - 12 個顏色標記
- 1 塊包含以下內容的遊戲版圖：
- A 計分軌
  - B 12 個卡牌槽位
  - C 玩家參考  
(提示如何進行計分)

## 遊戲玩法

準備完畢之後，由最快想到要說什麼的人開始擔任說書人 ，開始第一輪。

### 出題

說書人查看自己手裡的6張卡牌，從中選擇1張（不要向其他玩家展示）進行描述，根據所選卡牌大聲說出一個詞或是一句話作為提示（詳見下一頁“給說書人的建議”）。然後其他玩家每人從自己6張手牌中進行選擇，根據卡牌美術，選出自己認為最符合說書人提示的1張卡牌。每位玩家秘密地將自己選好的卡牌交給說書人，再由說書人把收集到的卡牌和自己所選的卡牌一同混洗。

### 猜謎

說書人隨機地將這些卡牌放在遊戲版圖周圍的卡牌槽位，以正面朝上（不要蓋住卡牌槽位的編號）。範例：6人遊戲中，說書人將6張卡牌放到編號1-6的卡牌槽位。

其他玩家的目標是猜到說書人的卡牌。每位玩家（除了說書人）拿取自己的2個投票轉盤，秘密地選擇自己認為屬於說書人的卡牌，將轉盤轉至那張卡牌所在槽位的編號。玩家有2種選擇：

- 投票給2張不同的卡牌，增加猜到說書人卡牌的機會。
- 或投票給相同的卡牌兩次，如果真的選到說書人卡牌，獲得更多 。

玩家不能投票給自己的卡牌。所有玩家投票結束後，同時亮出自己的投票轉盤，放到對應編號的卡牌上。

然後開始計分階段。說書人揭曉自己所選的卡牌，統計這張卡牌得到的票數：



如果所有玩家都投票給說書人的卡牌：

 說書人不得分 

 其他玩家每人得 



如果部分玩家投票給說書人的卡牌，但不是全部：

 說書人得 

 其他玩家每次投票給說書人卡牌得 ：

 =  /  =  /  = 



如果沒有玩家投票給說書人的卡牌：

 說書人不得分 

 其他玩家每人得 



除此之外，每位玩家 （除了說書人）的卡牌每得1票，額外得 

每得1 ，玩家就將自己的兔子棋子在計分軌上前進1步。

### 一輪結束

將本輪期間用到的所有卡牌正面朝上擺作一堆，放在旁邊，作為棄牌堆。每位玩家從抽牌堆抽取1張卡牌，直到每人手裡有6張卡牌。如果抽牌堆裡的卡牌不夠，首先將剩餘卡牌和棄牌堆混洗，形成新的抽牌堆。然後再繼續抽取剛才不夠的卡牌。

說書人左邊的玩家成為下一輪的新說書人。

**遊戲結束：**如果一輪結束時，計分軌上至少有一位玩家達到或超過30 ，遊戲立即結束。最高  的玩家獲勝。如果多位玩家同為最高，那麼他們共享勝利。

- 1 每位玩家選擇一種顏色，然後拿取對應顏色的2個投票轉盤、兔子棋子和玩家顏色標記。
- 2 每位玩家將自己的兔子棋子放到計分軌的起始格子。棋子將用來表示玩家在遊戲過程中得到的。
- 3 混洗全部84張卡牌，給每位玩家發放6張正面朝下的卡牌。
- 4 剩餘的卡牌形成抽牌堆。



## 給說書人的建議

提示可以是任意字數的一句話或是一個詞，可以是自創的或者出自其他作品的（詩、歌曲、電影、格言等等）。還可以是唱一段歌、演一段啞劇、或是聲音模仿。

如果提示太過簡單（比如直接描述畫上訊息）或者太過困難（比如太抽象或者給出的訊息太小眾），說書人有可能無法得分。說書人必須掌握平衡，讓自己的卡牌至少被一個人猜到，但又不被所有人猜到。一開始可能會覺得困難，但很快就會有靈感！



範例1：說書人說：“醜小鴨”  
這張卡牌讓他想到與眾不同和獨一無二。他希望能有部分玩家知道這個故事，並在看到黑色鐘錶時能察覺到這個隱喻。

範例2：說書人說：“明天過後”  
這張卡牌讓他想到一種科幻的未來或可能實現的未來。他覺得這個提示平衡得恰到好處，他的卡牌會被人猜到，但又不曾太過明顯。他希望這麼做是正確的。



## 6人遊戲計分階段範例



“醜小鴨”



部分玩家投票給說書人的卡牌，而不是全部。



粉色玩家是本輪說書人，所以他得 33。



紫色玩家和綠色玩家其中一個投票猜到了說書人的卡牌，所以他們每人得 33。藍色玩家也猜到了說書人卡牌，但因為他兩票都投了說書人的卡牌，他得 36。橘色玩家和紅色玩家橘色玩家和紅色玩家沒猜到說書人的卡牌，所以他們不得分。



紅色玩家和綠色玩家各把兩票和一票投給了紫色玩家的卡牌。所以紫色玩家額外得 33。紫色玩家和橘色玩家各把一票投給了藍色玩家的卡牌。所以藍色玩家額外得 32。橘色玩家把一票投給了紅色玩家的卡牌。所以紅色玩家額外得 31。

本輪結束時，玩家各自計分：

= 33  
 = 36  
 = 33  
 = 36  
 = ✕  
 = 31

## 3人遊戲

玩家的手牌從6張變成7張。

- 玩家出題時，每位玩家 （除了說書人）選擇2張卡牌，而不是1張，所以版圖周圍共會擺放5張卡牌，包括說書人的。一輪結束時，玩家補充手牌時抽取2張卡牌，而不是抽取1張。

- 其他規則保持不變。猜謎階段期間，玩家們 （除了說書人）依然會根據自己2張卡牌所得的票數，相應地獲得額外的

31。

拜訪網站獲得更多  
《說書人奧德賽》規則



# Dixit

說書人

擴充

夢的旅程將在這些擴充中繼續延續！

探尋

——如夢的追尋  
純真之旅

旅行

——神秘而迷人的旅程

緣起

——奇幻世界的起源

白日夢

——喚起情感的清醒夢

回憶

——眼花繚亂的  
童年紀念品

啟迪

——展露仙子的恩典

和諧

——自然平衡的曙光

周年紀念

——遇見從前的世界

鏡像

——現實世界苦樂參半  
的倒影

每款擴充均有84張獨特的大型卡牌，包含著一個獨一無二的世界。



.....未來還有更多驚喜！