

PELIN SUUNNITTELU: Jean-Louis ROUBIRA KUVITUS: Marie CARDOUAT & Pierô  
SUUNNITTELU: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

 *Sääntökirja*






## *Suunnittelijan kommentti*

*Dixit Odyssey* vie sinut löytöretkelle, jonka aikana opit enemmän pelitovereistasi... ja itsestäsi! Tässä peilialissa jokainen kuva on unen taho, joka johtaa sinut oudon tuttuun rinnakkaiseen universumiin. *Dixit Odyssey* tarjoaa erityisen pelikokemuksen, joka saattaa jokaisen peliä pelaavan naisen, miehen ja lapsen yhteyteen sisäisen luovuutensa kanssa.



Levitä vain siipesi, niin kaikki on mahdollista!

**Tekijät 2023:** Pelin suunnittelu: Jean-Louis Roubira • Kuvitus: Marie Cardouat & Pierô • Head of Collections: Mathieu Aubert • Projektijohtajat: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Kehitys: Lucas Forlacroix • Art Director: Hervine Galliou • Ulkoasu ja ergonominen suunnittelu: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Graafinen suunnittelu: Simon Hay • Tuotantojohtajat: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Yhteistyöjohtajat: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Markkinointijohtajat: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Viestintä: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Tapahtumakoordinaattori: Paul Neveur • Hallinto: Marion Ludovici • Libellud-tiimi: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

## Pelikatsaus

Kullakin kierroksella yksi pelaajista on kierroksen tarinankertoja . Hän saa pisteitä  jos muut pelaajat  arvaavat hänen korttinsa hänen antamansa vihjeen perusteella. **Vihje ei saa kuitenkaan olla liian helppo, sillä jos kaikki arvaavat kortin oikein, tarinankertoja jää ilman !** Muut pelaajat saavat , jos he arvaavat tarinankertojan kortin oikein tai saavat muilta pelaajilta ääniä nokkelan harhautuskortin ansiosta.

In *Dixit Odyssey*-pelissä kullakin pelaajalla on kaksi ääntä. Ne kannattaa käyttää viisaasti! Tasapainoiletko eri veikkausten välillä vai otatko riskin kiittäessäsi kohti voittoa?

Peli päättyy, kun yhdellä tai useammalla pelaajalla on vähintään 30 . Eniten  saanut pelaaja voittaa.

## Alkuvalmistelut

### Sisältö

- Tämä sääntökirja
  - 84 *Dixit*-korttia
  - 2x12 äänestyskiekkoa
  - 12 puista jänishahmoa
  - 12 värillistä merkkiä
- 1 pelilautaa, jossa on:
- A** 1 pisterata
  - B** 12 korttipaikkaa
  - C** 1 apukuvio (pisteytysohje)

## Pelaaminen

Alkuvalmistelujen jälkeen pelaajasta, joka keksii ensimmäisenä johonkin korttiinsa sopivan vihjeen, tulee ensimmäisen kierroksen tarinankertoja .

### Vihjeen keksiminen


Tarinankertoja katsoo kuutta kädessään olevaa korttia. Hän valitsee yhden (**paljastamatta sitä**) ja sanoo siihen liittyvän vihjesanan tai -lauseen (ks. «*Ohjeita tarinankertojalle*» seuraavalla sivulla). Kaikki muut pelaajat valitsevat sitten omien kuuden korttinsa joukosta sen, joka kuvaa heidän mielestään parhaiten tarinankertojan antamaa vihjettä. Kukin pelaaja antaa valitsemansa kortin **salassa** tarinankertojalle, joka **sekoittaa** saamansa kortit yhteen oman korttinsa kanssa.

### Vihjeen ratkaiseminen

Tarinankertoja asettaa kortit sattumanvaraisesti kuvapuoli ylöspäin pelilaudan ympärille merkittyihin korttipaikkoihin niin, että kunkin paikan numero jää näkyviin. *Esimerkki: 6 pelaajan pelissä tarinankertoja asettaa 6 korttia korttipaikkoihin 1–6.*

**Pelaajien tavoitteena on keksiä, mikä korteista on tarinankertojan.** Jokainen pelaaja (tarinankertojaa lukuun ottamatta) ottaa 2 äänestyskiekkoaan ja pyöryttää ne salassa osoittamaan sen kortin numeroa, jonka uskoo olevan tarinankertojan kortti.

Pelaajilla on kaksi vaihtoehtoa:



- äänestää kahta eri korttia kasvattaakseen todennäköisyyttä löytää tarinankertojan kortti,
- tai äänestää samaa korttia kahdesti saadakseen enemmän , jos kyseessä todella on tarinankertojan kortti.



Omaa korttia ei saa äänestää. Kun kaikki ovat äänestäneet, äänestyskiekot näytetään yhtä aikaa ja asetetaan niiden korttien päälle, joiden numerot niissä näkyvät.

Tämän jälkeen alkaa pistelaskuvaihe. Tarinankertoja kertoo, mikä korteista on hänen, ja laskee sen saamat äänet:







Jos kaikki äänet menivät tarinankertojan kortille:

 Tarinankertoja ei saa pisteitä. 

 Muut pelaajat saavat kukin .





Jos osa äänistä meni tarinankertojan kortille, mutta eivät kaikki:



 Tarinankertoja saa .  
 Muut pelaajat saavat kukin  kustakin tarinankertojan kortilla olevasta äänestyskiekostaan:

 =  /  =  /  = 






Jos kukaan pelaajista ei äänestänyt tarinankertojan korttia:

 Tarinankertoja ei saa pisteitä. 

 Muut pelaajat saavat kukin .





**Lisäksi kaikissa tapauksissa** kukin pelaaja  (paitsi tarinankertoja) saa ylimääräisen  jokaisesta omalle kortilleen asetetusta äänestyskiekosta.

Pelaajat siirtävät jänishahmoaan pisteradalla yhden ruudun kutakin saamaansa  kohden.

### Kierroksen päättyminen

Kaikki kierroksella käytetyt kortit asetetaan pelin ulkopuolelle poistopakkaan kuvapuoli ylöspäin. Jokainen pelaaja nostaa nostopakasta uuden kortin, jotta kädessä on taas kuusi korttia. Jos nostopakassa ei ole riittävästi kortteja kaikille, sen loput kortit sekoitetaan yhteen poistopakkan korttien kanssa, jolloin saadaan uusi nostopakka.

Tarinankertojan vasemmalla puolella istuva pelaaja on seuraavan kierroksen tarinankertoja.

**Pelin päättyminen:** Jos yhdellä tai useammalla pelaajalla on kierroksen lopussa vähintään 30 , peli päättyy välittömästi. Eniten  kerännyt pelaaja voittaa. Tasapelitilanteessa pelaajat jakavat voiton.

- 1 Kukin pelaaja valitsee värin ja ottaa sitä vastaavat kaksi äänestyskiekkoa, jänishahmon ja värillisen merkin.
- 2 Asettakaa jänishahmonne pisteradan aloitusruutuun. Tämän hahmon paikka osoittaa pelin aikana ansaitut 🌸.
- 3 Sekoittakaa kaikki 84 korttia ja jakakaa niitä kullekin pelaajalle kuusi kuvapuoli alaspäin.
- 4 Tehkää lopuista korteista nostopakka.



## Ohjeita tarinankertojalle

Vihje voi olla kokonainen virke, eikä sanamäärää ole rajoitettu. Se voi olla itse keksitty tai lainattu olemassa olevasta teoksesta (esim. runosta, laulusta, elokuvasta tai sananlaskusta). Vihjeen saa jopa laulaa tai esittää pantomiimina, tai se voi olla pelkkä korttia kuvaava ääni.

Jos vihje on liian helppo (esimerkiksi liian kuvaileva) tai liian vaikea (liian abstrakti tai henkilökohtainen), tarinankertoja saattaa jäädä pisteittä. Vihje on mietittävä tarkkaan, jotta se houkuttelee joitain muttei kaikkia ääniä. Tämä voi ensin tuntua hankalalta, mutta oikea tasapaino alkaa löytyä pian!



*Esimerkki 1: Tarinankertoja sanoo: "Ruma ankanpoikanen". Tarinankertojalle tulee kortista mieleen erillaisuudet ja ainutlaatuisuus. Hän uskoo, että muut pelaajat tuntevat sadun ja toivoo, että he ymmärtävät viittauksen huomattessaan mustan taskukellon.*

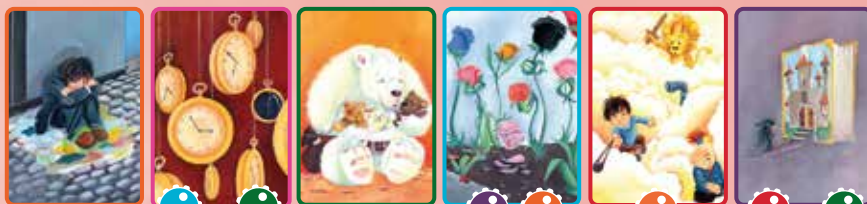
*Esimerkki 2: Tarinankertoja sanoo: "Päivä huomisen jälkeen". Kortti tuo hänelle mieleen scifi-tulevaisuuden tai mahdollisen tulevan todellisuuden. Hän uskoo ilmauksen olevan hyvä vihje, jonka perusteella pelaajat voivat arvata hänen korttinsa valinnan kuitenkin olematta liian ilmeinen. Toivottavasti suunnitelma toimii!*



## Esimerkki pistelaskuvaiheesta 6 pelaajan pelissä



"Ruma ankanpoikanen"



Osa äänistä meni tarinankertojan kortille, mutta eivät kaikki.



**Vaaleanpunainen** on kierroksen tarinankertoja, joten hän saa 🌸.



**Violetti** ja **vihreä** asettivat yhden äänistään tarinankertojan kortille, joten he saavat kumpikin 🌸. Myös **sininen** arvasi oikein, mutta hän saa 🌸 annettuaan molemmat äänensä tarinankertojan kortille.

**Oranssi** ja **punainen** eivät arvanneet tarinankertojan korttia oikein, joten he eivät saa pisteitä. ✗



**Punainen** äänesti kahdesti ja **vihreä** kerran **violetin** pelaamaa korttia. Näin ollen **violetti** saa ylimääräiset 🌸.

**Violetti** ja **oranssi** äänestivät kumpikin kerran **sinisen** pelaamaa korttia. Näin ollen **sininen** saa ylimääräiset 🌸.

**Oranssi** äänesti kerran **punaisen** pelaamaa korttia. Näin ollen **punainen** saa ylimääräisen 🌸.

Pelaajat saavat kierroksen lopussa pisteitä seuraavasti:

🌸 = 🌸   🌸 = 🌸   🌸 = 🌸   🌸 = 🌸   ✗ = ✗   🌸 = 🌸

## 3 pelaajan peli

Pelaajille jaetaan 6 kortin sijasta 7 korttia.

- Vihjettä pohtiessaan pelaajat 🌸 (paitsi tarinankertoja) valitsevat kumpikin yhden kortin sijasta 2 korttia, joten pelilaudan ympärille asetetaan 5 korttia tarinankertojan kortti mukaan lukien. Kierroksen lopussa pelaajat nostavat 2 uutta korttia yhden kortin sijasta.
- Muuten säännöt pysyvät ennallaan. Vihjettä ratkaistaessa pelaajat 🌸 (paitsi tarinankertoja) saavat yhä ylimääräisen 🌸 ääntä kohden, jos heidän omia korttejaan äänestetään.

Lisää *Dixit Odyseyn* säännöistä voi lukea nettisivuillamme.



# Dixit

Lisäosat

*Anelmointi jatkuu lisäosien kautta!*

**QUEST**  
Unenomaista  
viattomuuden etsintää

**JOURNEY**  
Salaperäistä  
ja lumoavaa  
matkustamista

**ORIGINS**  
Uskomattomien  
maailmojen syntyä

**DAYDREAMS**  
Mielikuvia  
herättäviä  
päiväunia

**MEMORIES**  
Häikäiseviä  
muistoja lapsuudesta

**REVELATIONS**  
Suloisia keijukaistarinoita

**HARMONIES**  
Luonnon tasapainoa

**ANNIVERSARY**  
Kaikkien aiempien  
maailmojen  
kohtauspaikka

**MIRRORS**  
Yhteiskuntamme  
katkeransuloista  
heijastumaa

*Jokainen lisäosa sisältää 84:ään uniikkiin jättikorttiin kiteytetyn omaperäisen maailman...*

*...ja lisää on tulossa!*