

TERVEZŐ: Jean-Louis ROUBIRA    ILLUSZTRÁCIÓ: Marie CARDOUAT és Pierô  
FEJLESZTŐ: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y








## A tervező gondolata

A Dixit Odyssey egy különleges utazásra kalauzol el benneteket, amely során jobban megismerhetitek önmagatokat és egymást is.



A játékban megjelenő minden illusztráció ajtót nyit a képzeletünk sokszínű világába, a különleges élmény megosztásához pedig elég akár egyetlen szó is. Csatlakozzatok hát hozzánk ezen a lenyűgöző utazáson, és repüljete a képzelet szárnyán!

**Készítők:** Tervező: Jean-Louis Roubira • Illusztráció: Marie Cardouat és Pierô • Stúdióvezető: Mathieu Aubert  
Projektmenedzser: Alexandra Soporán, Quentin Gourbeault és Camille Jaulin • Fejlesztő: Lucas Forlacroix  
Művészeti vezető: Hervine Galliou • Tördelő: Joëva Gaubin és Thomas Dutertre • Grafikai tervező: Simon Hay  
Gyártásvezető: Gracia Stephan és Stéphane Robert • Partnerkapcsolatok: Maximilien Da Cunha és Marín Mari  
Marketingmenedzser: Laurent Contios és Anne-Sophie Martin • Kommunikáció: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier és Rosie Howe • Eseményszervező: Paul Neveur  
Adminisztráció: Marion Ludovici • Libellud munkatársak: Delphine Brennan, Maéva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Caudicheau, Anouk Girard-Dagnas és Oleksandr Nevskiy.

## A játék előkészítése

Minden körben valamelyikőtök magára ölti a mesélő  szerepét. Ő azzal tud pontot  szerezni, hogy az általa adott utalás alapján a többi játékos  kitalálja a kártyáját. **Az utalásnak azonban kifinomultnak kell lennie, mert ha minden játékos kitalálja a kártyáját, nem szerez  -ot!** A többi játékos a mesélő kártyájának kitalálásáért és a saját kártyájukra kapott szavazatokért kap  -ot.

A *Dixit Odyssey*-ben két szavazati lehetőség is van. Használd fel ezeket okosan! Megosztod a szavazataidat vagy bevállalsz egy kis rizikót a győzelem érdekében?


A játék azzal a körrel ér véget, amikor legalább egy játékos elérte a 30  -ot. A legtöbb  -ot elérő játékos győz.

## Előkészületek

### Tartozékok

- ez a játékszabály
- 84 *Dixit*-kártya
- 2x12 szavazótárcsa
- 12 nyúlfigura fából
- 12 játékosjelölő
- 1 játéktábla az alábbi részekkel:
  - A** 1 pontozósáv
  - B** 12 kártyahely
  - C** 1 játékossegédlet  
(Emlékeztető a pontozásról)

## A játék menete

Az előkészületek után az lesz az első mesélő , akinek elsőként jut eszébe egy utalás az egyik kártyáról.

### A feladvány létrehozása


A mesélő megnézi a kezében tartott 6 kártyát. Kiválasztja az egyiket (**anélkül, hogy megmutatná azt**), és kitalál hozzá egy utalást, amit hangosan ki is mond (ez lehet egy szó vagy egész mondat is, lásd a következő oldalon a „Tipppek a mesélőnek” részt). Ezután a többi játékos kiválasztja a kezében tartott 6 lap közül azt, amelyikre szerinte a leginkább illik a mesélő kijelentése. Minden játékos képpel lefelé odaadja a kiválasztott kártyát a mesélőnek, aki összekeveri ezeket a saját kártyájával.

### A feladvány megoldása

A mesélő képpel felfelé leteszi az összes kártyát a tábla szélén jelölt kártyahelyekhez (a számoknak láthatóknak kell maradniuk).  
*Példa: 6 játékos esetén a kártyákat az 1-től 6-ig számozott helyekre teszi.*

**A többi játékos célja, hogy megtalálja a mesélő kártyáját.** Minden játékos (kivéve a mesélőt) kezébe veszi a 2 szavazótárcsáját, és beállítja mindkét tárcsát arra a számra, amelyik számú kártya szerinte a mesélőé.

A játékosok két lehetőség közül választhatnak:

- különböző kártyákra szavaznak, ezzel növelve esélyüket arra, hogy eltalálják a mesélő kártyáját;
- ugyanarra a kártyára szavaznak, hogy több  -ot szerezzenek, ha eltalálták a mesélő kártyáját.


A játékosok nem szavazhatnak a saját kártyájukra. Ha mindenki szavazott, a játékosok (egyszerre) megmutatják a szavazótárcsáikat, és ráteszik azokat a megfelelő kártyákra.

Ezután kezdődik a pontozás. A mesélő elárulja, hogy melyik az ő kártyája, és megszámlolja az azon lévő szavazatokat.




Ha minden szavazat a mesélő kártyájára mutat:



A mesélő nem kap pontot. 



A többi játékos  -ot kap.




Ha legalább egy játékos eltalálta a mesélő kártyáját, de nem minden játékos:



A mesélő  -ot kap.




A többi játékos  -ot kap minden, a mesélő kártyáján lévő szavazótárcsája után:

 =  /  =  /  = 




Ha senki nem szavazott a mesélő kártyájára:






A mesélő nem kap pontot. 



A többi játékos  -ot kap.





**Továbbá** minden játékos  (a mesélőt kivéve)  -ot kap a saját kártyáján lévő minden szavazótárcsa után.

A játékosok a kapott  -oknak megfelelően lépnek előre a nyúlfigurájukkal a pontozósávon.

### A kör vége

Az összes kijátszott kártyát képpel felfelé tegyék egy dobópakliba a játéktér mellé. A játékosok húzzanak 1-1 kártyát a húzópakliból, hogy ismét 6 lap legyen a kezükben. Ha nincs annyi kártya a húzópakliban, hogy minden játékosnak jusson, a megmaradt kártyákat keverjétek össze a dobópakli lapjaival, és alkossatok új húzópaklit.

A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét.

**A játék vége:** Ha a kör végén legalább egy játékos elérte a 30  -ot a pontozósávon, a játék véget ér. A legtöbb  -ot elérő játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

- 1 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához az azonos színű nyúlfigurát, játékosjelölőt és 2 szavazótárcsát.
- 2 A játékosok tegyék a nyúlfiguráikat a pontozósáv kezdőmezőjére. Ezek a nyúlfigurák mutatják a játékosok által megszerzett 🌸-okat.
- 3 Keverjétek össze a 84 kártyát, majd minden játékosnak osszatok 6 lapot képpel lefelé fordítva.
- 4 A megmaradt kártyák alkotják a húzópaklit.



## Tippek a mesélőnek

Az utalás állhat egy vagy akár több szóból is, lehet hangutánzó vagy hangfestő szó, de lehet akár egy idézet egy ismert műből (vers, dalszöveg, film, közmondás vagy bármi más) is. Lehet hangot utánozni, énekelni vagy mutogatni is.

Ha az utalás túl egyértelmű (például túl részletesen írja le a képet), vagy túl nehéz (túl elvont vagy túl személyes), a mesélő valószínűleg nem fog pontot szerezni. Ezért olyan utalást kell tennie, hogy legalább egy, de ne az összes játékos találja el a kártyáját. Ez kezdetben nehéznek tűnhet, de mindenki hamar bejön!



1. példa: A mesélő azt mondja: „A rút kiskacsa”. A kártya az egyediségre emlékezteti őt. Reméli, hogy a többiek közül is páran így fognak gondolkodni, amikor megpillantják a fekete órát.

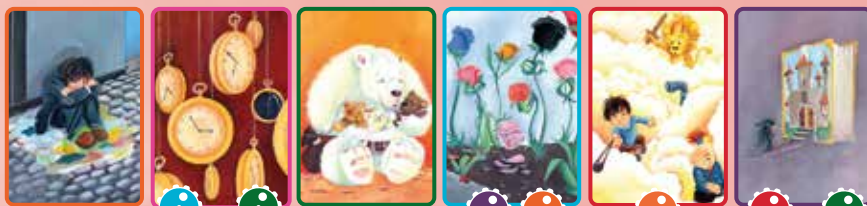
2. példa: A mesélő azt mondja: „Holnapután”. A kártyáról egy lehetséges jövő jut az eszébe. Reméli, hogy ez egy elég jó utalás arra, hogy rávezessen pár játékost a helyes megfejtésre, de azért mégsem annyira egyértelmű, hogy mindenki kitalálja azt.



## Példa a pontozásra 6 játékos esetén



„A rút kiskacsa”



Néhány játékos a mesélő kártyájára szavazott, de nem mindegyik.



A **rózsaszín** játékos a mesélő, így ő 🌸 -ot kap.



A **lila** és **zöld** játékosok eltalálták a mesélő kártyáját, így ők 🌸 -ot kapnak. A **kék** játékos is eltalálta a mesélő kártyáját, de ő 🌸 -ot kap, mert mindkét szavazótárcsája a mesélő kártyáján van.

A **narancssárga** és **piros** játékosok nem találták el a mesélő kártyáját, így ők nem kapnak pontot ✖.



A **zöld** játékosnak egy, a **piros** játékosnak két szavazótárcsája van a **lila** játékos kártyáján, ezért a **lila** játékos 🌸 pontot kap.

A **lila** és **narancssárga** játékosnak is egy-egy szavazata van a **kék** játékos kártyáján, ezért a **kék** játékos 🌸 pontot kap.

A **narancssárga** játékos egyik szavazata a **piros** játékos kártyáján van, ezért a **piros** játékos 🌸 pontot kap.

A kör végén a játékosok összesítik a pontjaikat:

🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = 🌸    🌸 = ✖    🌸 = 🌸

## 3 fős játékváltozat

A játékosok 6 helyett 7 lappal a kezükben játszanak.

- A feladvány létrehozásához a játékosok 🌸 (a mesélőt kivéve) 1 helyett 2 kártyát játszanak ki a kezükből, így a mesélő kártyájával együtt 5 kártya kerül a tábla keré. A kör végén ezek a játékosok 2 kártyát húznak a pakliból.
- A feladvány megoldása során a játékosok 🌸 (a mesélőt kivéve) ugyanúgy 🌸 -ot kapnak minden, a kártyájukra leadott szavazatért (bármelyik kártyájukra). A többi szabály változatlan.

További szabályokért látogass el az oldalunkra:



# Dixit

KIEGÉSZÍTŐK

Éljetek át újabb álmokat a mesék világában!

**KALANDOK**  
Az ártaflanság  
álomszerű keresése

**UTAZÁS**  
Misztikus és  
varázslatos utak

**EREDET**  
Fantasztikus világok  
születése

**ÁLMODOZÁSOK**  
Álomképeket  
felidéző  
felfedezések

**EMLÉKEK**  
Ragyogó  
gyermekkori  
ereklyék

**LÁTOMÁSOK**  
Tündérvilágok felfedezése

**HARMÓNIAK**  
A varázslatos  
egyensúly világa

**JUBILEUM**  
Amelyben minden  
korábbi egyesül

**TÜKÖRKÉPEK**  
Egy keserédes kép  
a társadalmunkról

Minden kiegészítőben egyedi képi világot találsz, 84 extra méretű kártyán...

