

SPĒLES DIZAINS: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRĀCIJAS: Marie CARDOUAT & Pierô
DIZAINS: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Noteikumu grāmata

Dizainera piezīme






Dixit Odiseja aizvedīs tevi ceļojumā, kura laikā uzzināsi ko vairāk par saviem ceļabiedriem... un par sevi! Šajā spoguļu zālē katrs attēls ir sapņa fragments, kas ievelk tevi savādi pazīstamā paralēlā pasaulē.

Manuprāt, *Dixit Odiseja* piedāvā īpašu spēles pieredzi, kuras laikā ikviens – vīrietis, sievietē vai bērns – spēš patiesi izmantot savu radošumu.



Mirkli, kad spārni ir izplesti, viss ir iespējams!

Nopelni: Spēles dizains: Jean-Louis Roubira • Ilustrācijas: Marie Cardouat & Pierô • Kolekcijas nodaļas vadītājs: Mathieu Aubert • Projekta vadītāji: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Izstrāde: Lucas Forlacroix • Mākslinieciskais vadītājs: Hervine Galliou • Izkārtojums un ergonomiskais dizains: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafiskais dizains: Simon Hay • Ražošanas vadītāji: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partneru vadītāji: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Mārketinga vadītāji: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Komunikācija: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Pasākumu koordinators: Paul Neveur • Administrācija: Marion Ludovici • Libellud komanda: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy

Spēles pārskats

Katrā gājienu vienu no spēlētājiem iejūtas "stāstnieka" lomā . Šis spēlētājs iegūst punktus , liekot pārējiem spēlētājiem  uzminēt viņa īsto kārti, dodot pavedienu. **Šim pavedienam jābūt pietiekami nenoteiktam, jo stāstnieks nesahņem nevienu punktu , ja visi atmin īsto kārti!** Pārējie spēlētāji iegūst punktus , atminot stāstnieka īsto kārti, kā arī izspēlējot trāpīgi izvēlētu kārti, ar kuras palīdzību viņiem izdevies pievilināt pārējo spēlētāju balsis.

Spēlē *Dixit Odiseja* vari balsot divas reizes! Dari to prātīgi! Vai ierobežosi likmes vai arī riskēsi ar visu, sacenšoties par uzvaru?


Spēle beidzas, kad viens vai vairāki spēlētāji sasnieguši vai pārsnieguši 30 punktus . Spēlētājs ar visvairāk  ir uzvarētājs.

Sagatavošanās spēlei

Spēles sastāvdaļas

- Šī noteikumu grāmata
- 84 *Dixit* kārtis
- 2x12 balsošanas kauliņi
- 12 koka zaķišu figūriņas
- 12 krāsaini žetoni
- 1 spēles laukums, kurā ietilpst:
 - A** 1 punktu skaitīšanas celiņš
 - B** 12 kāršu vietas
 - C** 1 spēlētāja palīgs (Atgādinājums, kā skaitīt punktus)

Kā spēlēt?

Pirmais spēlētājs, kas izdomājis pavedienu, kļūst par stāstnieku  pirmajā gājienu.

Izveido pavedienu mīklai


Stāstnieks apskata savas 6 kārtis, kas viņam ir rokās, tad izvēlas vienu (**to neatklājot**) un skaļi pasaka savu izdomāto vārdu vai frāzi kā pavedienu mīklai (*skatīt "Padoms stāstniekam" sadaļu nākamajā lapā*). Tad katrs no spēlētājiem apskata savas 6 kārtis un izvēlas vienu kārti, kas viņiem šķiet visatbilstošākā stāstnieka nosauktajam pavedienam. Pēc izvēles izdarīšanas visi spēlētāji **aizklāti** iedod izvēlētas kārtis stāstniekam, kurš tās **sajauc** kopā ar savējo.

Atrisini mīklu

Stāstnieks pēc nejaušības principa atklāti izliek visas kārtis ap spēles laukumu tām paredzētajās vietās (to numuriem jāpaliek redzamiem). *Piemērs: spēlējot 6 spēlētājiem, stāstnieks atklāti novieto kārtis pie kāršu vietām ar numuriem no 1 līdz 6.*

Pārējo spēlētāju mērķis ir pareizi atminēt stāstnieka kārti. Katrs spēlētājs (izņemot stāstnieku) paņem abus savus balsošanas kauliņus, aizklāti uzgriež uz katras ciparnīcas izvēlēto kārtis numuru, kura, viņaprāt, ir stāstnieka kārts.

Spēlētāji var veikt divas darbības:



- nobalsot par divām dažādām kārtīm, lai palielinātu iespēju atrast stāstnieka kārti;
- vai nobalsot divas reizes par vienu un to pašu kārti, lai iegūtu vairāk , ja tā nūdien ir stāstnieka kārts.

Spēlētāji nedrīkst balsot pašī par savām kārtīm. Kad visi nobalsojuši, spēlētāji vienlaikus atklāj savu balsojumu un savus balsošanas kauliņus novieto uz izvēlētajām kārtīm.

Tad sākas punktu skaitīšana. Stāstnieks atklāj, kura ir viņa kārts, tad saskaita, cik balsojumus tā saņēmusi:





Ja stāstnieka kārts saņēmusi visas balsis:



 Stāstnieks neiegūst nevienu punktu. 


 Pārējie spēlētāji katrs iegūst .



Ja stāstnieka kārts saņēmusi dažas, bet ne visas balsis:



 Stāstnieks iegūst .

 Pārējie spēlētāji iegūst  par katru no saviem balsošanas kauliņiem uz stāstnieka kārts:

 =  /  =  /   = 






Ja neviens no spēlētājiem nav nobalsojis par stāstnieka kārti:

 Stāstnieks neiegūst nevienu punktu. 

 Pārējie spēlētāji katrs iegūst .





Papildus visās situācijās katrs spēlētājs  (izņemot stāstnieku) iegūst papildpunktu  par katru balsošanas kauliņu, kas uzlikts uz viņa kārts.

Spēlētāji pārvieta savus zaķišus pa punktu skaitīšanas celiņu par iegūto punktu skaitu .

Gājiena beigas

Visas šī gājiena laikā izmantotās kārtis ir jāsavāc un atklāti jānovieto izmantoto kāršu kavā spēles laukuma malā. Katrs spēlētājs tad paceļ vienu jaunu kārti tā, lai rokās visiem atkal būtu pa 6 kārtīm. Ja spēles kāršu kavā nav atlicis pietiekami kāršu, tā tiek sajaukta kopā ar izmantoto kāršu kavu, izveidojot jaunu aizklāto kāršu kavu.

Spēlētājs pa kreisi no stāstnieka kļūst par nākamā jauno stāstnieku nākamajā gājienu.

Spēles beigas: Ja spēles beigās viens vai vairāki spēlētāji sasnieguši vai pārsnieguši 30 punktus  uz punktu skaitīšanas celiņa, spēle uzreiz beidzas. Spēlētājs, kas ieguvis visvairāk , ir uzvarētājs. Neizšķirta gadījumā spēlētāji ar vienādo punktu skaitu dala uzvaru.

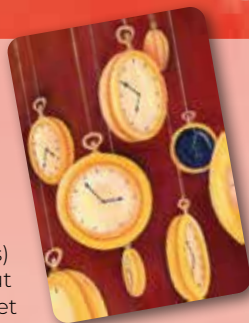
- 1 Katrs spēlētājs izvēlas krāsu, tad paņem abus attiecīgās krāsas balsošanas kauliņus, zaķīša figūriņu un žetonu.
- 2 Spēlētāji novieto savas zaķīša figūriņas uz punktu skaitīšanas celiņa sākuma lauciņa. Šis kauliņš spēles gaitā parādīs spēlētāja iegūto punktu skaitu.
- 3 Sajauc visas 84 kārtis un aizklāti izdali katram spēlētājam pa 6 kārtīm.
- 4 Izveido aizklātu spēles kāršu kavu.



Padoms stāstniekam

Pavediens var būt teikums, kas sastāv no tik vārdiem, cik vien stāstnieks vēlas. Tas var būt kas izdomāts vai arī citāts, piemēram, no jau esoša dzejoļa, dziesmas, filmas, sakāmvārda. Pavedienu vari pat nodziedāt, parādīt ar pantomīmas palīdzību vai atdarināt kādu skaņu.

Ja pavediens būs pārlietu viegls (piemēram, pārāk labi aprakstošs) vai pārāk grūts (pārāk abstrakts vai personīgs), stāstnieks var neiegūt punktus. Jāatrod pareizais līdzsvars, lai vismaz viens spēlētājs – bet ne visi – varētu atminēt tavu kārti. Tas sākotnēji var šķīst sarežģīti, bet iedvesma ātri vien būs klāt!



1. piemērs: Stāstnieks pasaka "Neglītais pilēns".
Kārts liek viņam domāt par atšķirībām un spēju būt unikālam. Viņš domā, ka arī pārējie spēlētāji ir šo stāstu lasījuši, tādēļ cer, ka viņi atminēs pavedienu, kad attēlā pamanīs melno pulksteņi.

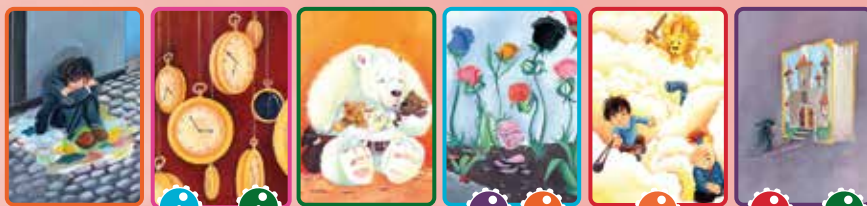
2. piemērs: Stāstnieks pasaka "Diena pēc rītdienas".
Viņš kārti saredz zinātniskās fantastikas nākotni vai iespējamu nākotnes realitāti. Viņam šķiet, ka viņa pavediens ir pietiekami precīzs, ļaujot spēlētājiem uzminēt īsto kārti, bet arī pietiekami neskaids, lai izvēle nebūtu pārāk acīmredzama. Cerams, ka plāns izdosies!



Piemērs punktu skaitīšanai spēlē ar 6 spēlētājiem



"Neglītais pilēns"



Daži no spēlētājiem ir nobalsojuši par stāstnieka kārti, bet ne visi.



Rozā šajā gājienā ir stāstnieka krāsa, tādēļ viņš iegūst 33.



Violetais un **zaļais** nobalsoja par stāstnieka kārti, tādēļ katrs iegūst 33. **Zilais** arī uzminēja pareizi, bet kopā iegūst 46, jo abas savas balsis lika uz stāstnieka kārts.

Oranžais un **sarkanais** neuzminēja, kura ir stāstnieka kārts, tādēļ punktus neiegūst. ✗



Sarkanais un **zaļais** attiecīgi nobalsoja divas un vienu reizi par kārti, kuru izspēlēja **violetais**. Tādēļ **violetais** iegūst papildpunktus 33.

Violetais un **oranžais** katrs vienu reizi nobalsoja par kārti, kuru izspēlēja **zilais**. Tādēļ **zilais** iegūst papildpunktus 32.

Oranžais vienu reizi nobalsoja par kārti, kuru izspēlēja **sarkanais**, tādēļ **sarkanais** iegūst papildpunktu 31.

Šī gājiena beigās katrs no spēlētājiem ir saņēmis šādu punktu skaitu:

🐰 = 33 🐰 = 46 🐰 = 33 🐰 = 32 🐰 = ✗ 🐰 = 31

Spēle ar 3 spēlētājiem

Spēlētāji spēlē ar 7 kārtīm rokā, nevis 6.

- Lai izveidotu pavedienu, spēlētājiem 🐰 (izņemot stāstnieku) katram jāizvēlas 2 kārtis, nevis 1, lai balsošanas laikā uz galda būtu 5 kārtis, ieskaitot stāstnieka kārti. Gājiena beigās katram spēlētājam jāpaceļ 2 kārtis, nevis 1.
- Pārējie noteikumi nemainās. Cenšoties atrisināt mīklu, spēlētāji 🐰 (izņemot stāstnieku) vēl joprojām saņem pa papildpunktam 31 par katru balsojumu par viņu kārtīm.

Apmeklē mūsu mājaslapu, lai atrastu vairāk informāciju par *Dixit Odiseja* noteikumiem :



