

Автор гри: Jean-Louis ROUBIRA    Художники: Marie CARDOUAT & Pierô

Дизайн: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



## Правила гри

### Від автора

«Dixit Odyssey» запрошує вас у сповнену відкриттів подорож, упродовж якої ви дізнаєтесь більше про своїх супутників... і про самих себе! У цій дзеркальній залі кожна картина – це грань сновидіння, що переносить вас у напрочуд знайомий паралельний всесвіт. «Dixit Odyssey» забезпечує особливий ігровий досвід, з яким усі гравці, незалежно від статі та віку, можуть розкрити свій творчий потенціал.

Для тих, хто розправив крила, немає нічого неможливого!

**Творці видання 2023 року:** Автор гри: Jean-Louis Roubira • Художники: Marie Cardouat & Pierô • Керівник видання: Mathieu Aubert • Менеджери проєкту: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Розробка: Lucas Forlacroix • Художній директор: Hervine Galliou • Верстка та ергономічний дизайн: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Графічний дизайн: Simon Hay • Менеджери з виробництва: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Менеджери партнерської програми: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Менеджери з маркетингу: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Комунікація: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Cris, Clément Garnier & Rosie Howe • Координатор заходів: Paul Neveur • Адміністрація: Marion Ludovici • Команда Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг» • Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко • Перекладач з англійської: Єгор Недобєга • Редакторка: Аліна Керімова • Головна редакторка: Оксана Квасняк.








**ІГРОМАГ**



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.  
[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)  
Версія правил 1.0

## Огляд гри

Кожного раунду один із гравців стає «оповідачем» . Оповідач отримує бали  коли інші гравці  за його підказкою відгадують обрану ним карту. **Асоціація має бути влучною, однак оповідач не отримує , якщо всі відгадують його карту!** Решта гравців отримують , відгадуючи карту оповідача, а також якщо за розіграну ними карту проголосують інші учасники гри.

У «Dixit Odyssey» ви маєте два голоси. Використовуйте їх із розумом! Будете ви грати обачно чи ризикнете в гонитві за перемогою?


Гра завершується, коли один із гравців набирає 30 або більше . Перемагає гравець із найбільшою кількістю .

## Приготування до гри

### Компоненти

- Правила
  - 84 карти
  - 2x12 планшетів для голосування
  - 12 дерев'яних фішок кроликів
  - 12 кольорових жетонів
- 1 Ігрове поле, що складається з:
    - A** треку підрахунку балів
    - B** 12 слотів для карт
    - C** пам'ятки гравця (нагадування, як нараховуються бали)

## Перебіг гри

Гравець, який першим вигадає влучну асоціацію, стає оповідачем  і починає гру.

### Вигадування асоціації


Переглянувши 6 карт у своїй руці, оповідач вибирає одну з них (**не показуючи її**) та називає слово або фразу, що стане асоціацією (див. «Поради для оповідача» на звороті). Потім усі інші гравці переглядають свої 6 карт і вибирають ту, яка, на їхню думку, найкраще ілюструє підказку, оголошену оповідачем. Гравці **потайки** передають вибрані карти оповідачеві, який додає до них свою карту і **перемішує** їх разом.

### Відгадування асоціації

Оповідач випадковим чином розкладає карти горілиць у пронумеровані слоти навколо ігрового поля (не перекриваючи номери слотів).  
*Приклад: у грі шістьох оповідач кладе 6 карт у слоти, пронумеровані від 1 до 6.*

**Мета інших гравців – знайти карту оповідача.** Кожен гравець (за винятком оповідача) потайки повертає коліщатко на кожному зі своїх планшетів для голосування, щоб показати номер карти, яка, на його думку, належить оповідачеві.

Гравці вибирають один із двох варіантів дій:





- проголосувати за дві різні карти, щоб із більшою ймовірністю знайти карту оповідача;
- або проголосувати двічі за одну і ту ж карту, щоб здобути більше , якщо це виявиться карта оповідача.

Гравці не мають права голосувати за власну карту. Коли всі проголосували, гравці одночасно відкривають свої планшети для голосування і кладуть їх на карти, за які вони проголосували.

Потім починається підрахунок голосів. Оповідач вказує на свою карту і підраховує кількість голосів, відданих за неї:














Якщо за карту оповідача проголосували всі:

 Оповідач не отримує бали.   
 Інші гравці отримують .







Якщо за карту оповідача проголосували, але не всі:



 Оповідач отримує .  
 Інші гравці отримують  за кожен свій планшет для голосування на карті оповідача:  
 =  /  =  /   = 




Якщо жоден із гравців не проголосував за карту оповідача:

 Оповідач не отримує бали.   
 Інші гравці отримують .





**До того ж у будь-якому разі** кожен гравець  (за винятком оповідача) отримує додатковий  за кожен планшет для голосування на своїй карті.

Гравці перемішують свої фішки кроликів треком підрахунку балів, просуваючись на одну поділку за кожен здобутий .

### Завершення раунду

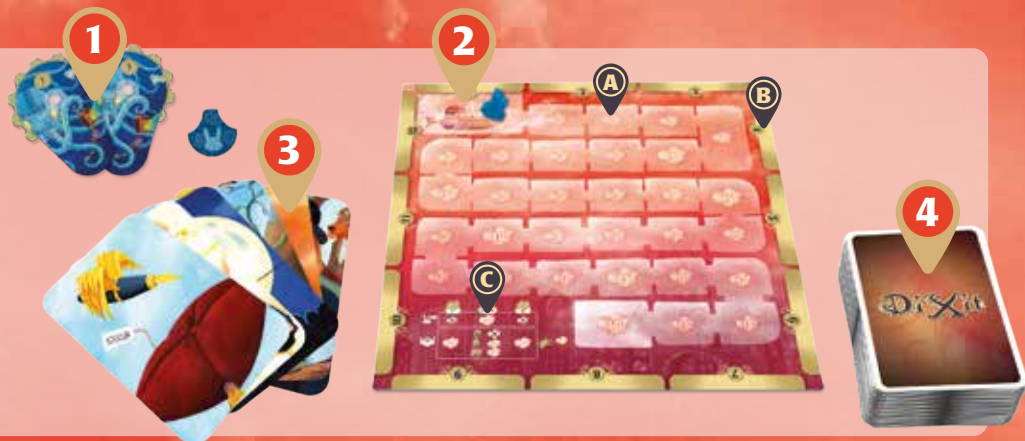
Візьміть усі карти, зіграні впродовж раунду, і покладіть їх горілиць у скид, подалі від ігрового поля. Потім кожен гравець бере по одній карті з колоди, щоб знову мати в руці 6 карт. Якщо в колоді залишилося занадто мало карт, щоб усі гравці могли взяти по одній, спочатку перемішайте ці карти разом зі скидом, щоб сформувати нову колоду.

Гравець ліворуч від оповідача буде новим оповідачем упродовж наступного раунду.

**Завершення гри:** якщо наприкінці раунду один чи кілька гравців набрали 30 або більше  на треку підрахунку балів, гра миттєво завершується. Гравець, який набрав найбільше , стає переможцем. У разі нічиєї гравці розділяють перемогу між собою.



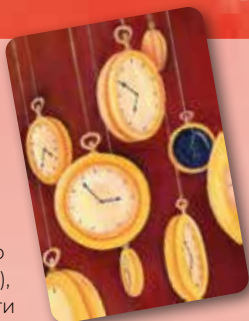
- 1 Кожен гравець вибирає колір і бере два відповідні планшети для голосування, фішку кролика і жетон вибраного кольору.
- 2 Гравці розміщують свої фішки кроликів на стартовій поділці треку підрахунку балів. Ці фішки вказують на кількість 🍄, набраних гравцями протягом гри.
- 3 Перемішайте всі 84 карти і роздайте кожному гравцеві по 6 карт долілиць.
- 4 Утворіть колоду з решти карт.



## Поради оповідачеві

Ваша асоціація може бути реченням, що складається з довільної кількості слів. Ви можете придумати його або використати, наприклад, цитату з існуючого вірша, пісні, фільму чи прислів'я. Підказку можна навіть проспівати, показати пантомімою чи зімітувати звуки тварин або механізмів.

Якщо ваша асоціація занадто проста (наприклад, точно описує карту) або занадто складна (наприклад, надмірно абстрактна чи надто особиста), може статися, що ви не здобудете жодного бала. Тому вам слід шукати золоту середину, щоб ваша карта отримала голоси, проте не всі. Спочатку це може здаватися непростим завданням, але ви швидко із цим упораетесь!



*Приклад 1. Оповідач говорить: «Гидке каченя». Карта змусила його замислитися про відмінності та унікальність. Він думає, що інші гравці знають цю казку, і сподівається, що вони зрозуміють його натяк, коли побачать чорний годинник.*

*Приклад 2. Оповідач говорить: «Післязавтра». На його думку, ця карта вказує на науково-фантастичне майбутнє або потенційну майбутню реальність. Оповідач гадає, що це буде гарною асоціацією, яка дозволить гравцям вгадати його карту, але водночас і досить розпливчатою, щоб не зробити вибір занадто очевидним. Сподіваємося, все піде за планом!*



## Приклад підрахунку балів для 6 гравців



«Гидке каченя»



За карту оповідача проголосували, але не всі.



**Рожевий** є оповідачем у поточному раунді, тож він отримує 🍄.



**Фіолетовий** та **Зелений** проголосували за карту оповідача, тож кожен із них отримує 🍄. **Синій** також вгадав карту оповідача, але отримує 🍄, бо віддав за карту оповідача обидва свої голоси.

**Помаранчевий** та **Червоний** не вгадали карту оповідача, тож вони не отримують бали. ✖️



**Червоний** та **Зелений** віддали, відповідно, два та один голоси за карту, зіграну **Фіолетовим**. Тож **Фіолетовий** отримує бонусні 🍄.

**Фіолетовий** та **Помаранчевий** віддали по голосу за карту, зіграну **Синім**. Отже, **Синій** отримує бонусні 🍄.

**Помаранчевий** віддав один голос за карту, зіграну **Червоним**. Тож **Червоний** отримує бонусні 🍄.

Наприкінці раунду гравці отримують таку кількість балів:

🍄 = 🍄   🍄 = 🍄   🍄 = 🍄   🍄 = 🍄   🍄 = ✖️   🍄 = 🍄

## Гра втрюх

Гравці мають не по 6, а по 7 карт у руці.

- Після того як оповідач назвав асоціацію, кожен із гравців 🍄 (за винятком оповідача) вибирає не 1, а 2 карти. В результаті навколо ігрового поля будуть викладені 5 карт, включно з картою оповідача. Наприкінці раунду гравці беруть з колоди не 1, а 2 карти.
- Всі інші правила залишаються незмінними. Відгадуючи асоціацію, гравці 🍄 (за винятком оповідача) також отримують бонусний 🍄, якщо інший гравець обере їхню карту (неважливо, яку з двох).

Відвідайте сайт розробника, щоб дізнатися більше про правила «Dixit Odyssey».





# Dixit

ДОПОВНЕННЯ

Чарівна пригода розквітає з кожним  
НОВИМ ДОПОВНЕННЯМ!

**QUEST**  
У пошуках  
захоплюючих снів

**JOURNEY**  
Загадкова та чарівна  
подорож

**ORIGINS**  
Народження  
фантастичних світів

**DAYDREAMS**  
Неймовірні  
сни наяву

**MEMORIES**  
Яскраві спогади  
дитинства

**REVELATIONS**  
Пробудження чарівного  
натхнення

**HARMONIES**  
Симфонія природного  
балансу

**ANNIVERSARY**  
Місце, де  
зустрічаються  
всесвіти

**MIRRORS**  
Гірко-солодке  
віддзеркалення нашого  
світу

Кожне доповнення містить оригінальний всесвіт, що складається з 84 карт великого розміру...



...далі буде!