

GAME DESIGN : Jean-Louis ROUBIRA    ARTWORK : Marie CARDOUAT & Pierô  
DESIGN : Régis BONNESSÉE

# Dixit

オデッセイ  
O · D · Y · S · S · E · Y

## ● ルールブック

### デザイナーズノート

「ディクシット：オデッセイ」はあなたを発見の旅に誘い、その中で仲間たちやあなた自身についてさらに知ることになります！ この鏡の回廊では、それぞれの絵が、奇妙に見慣れたパラレルワールドへと導きます。私が思うに、「ディクシット：オデッセイ」は、老若男女を問わず、すべてのプレイヤーが内なる創造性を発揮できる、非常に特別なゲーム体験を提供することでしょう。

ひとたび羽を広げれば、何でもできるでしょう！

**Credits 2023 :** Game design: Jean-Louis Roubira • Artwork: Marie Cardouat & Pierô • Head of Collections: Mathieu Aubert • Project Managers: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Development: Lucas Forlacroix • Art Director: Hervine Galliou • Layout and Ergonomic Design: Joëva Gaubin & Thomas Dutertre • Graphic Design: Simon Hay • Production Managers: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partner Managers: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketing Managers: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Communication: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Event Coordinator: Paul Neveur • Administration: Marion Ludovici • Libellud Team: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

## ゲームの概要

ターンごとに、異なるプレイヤーが「語り部」になります。語り部はヒントを出して、他のプレイヤーたちに自分の出したカードを当ててもらえればポイント(🌸)を獲得します。しかし、**全員が語り部のカードを当ててしまうと、語り部はポイントを獲得できないため、ヒントは微妙なものではなりません!**他のプレイヤーは、語り部のカードを見つけ、自分の出したカードを他のプレイヤーに選んでもらうことによってポイント(🌸)を獲得します。

「ディクシット: オデッセイ」では、あなたは投票権を2つ持っています。上手に使ってください! 確実性を取って別々のカードに投票することもできますし、リスクを冒して同じカードに2票を投じることもできます。いずれかのプレイヤーの獲得ポイント(🌸)が30点に達したらゲームは終了です。獲得ポイント(🌸)が最も多いプレイヤーが勝者となります。

## ゲームの準備

### 内容物

- ◆ このルールブック
- ◆ ディクシットカード 84 枚
- ◆ 投票ダイアル 2 個×12 色
- ◆ 木製のウサギコマ 12 個
- ◆ 色トークン 12 個
- ◆ ゲームボード 1 枚 (以下で構成されます)
- ◆ A 得点表 1 つ
- ◆ B カードスロット 12 箇所
- ◆ C プレイヤーエイド 1 つ (得点方法が記載されています)

## 遊び方

自分のカードの中から最初にヒントを考えたプレイヤーが、最初のターン(手番)の語り部になります。

### 🌸 ヒントを考える

語り部は、自分の6枚の手札を見て、自分の心に響くカードを**(表面を見せずに)**1枚選び、そのカードのヒント(言葉やフレーズ; 次ページの「語り部へのアドバイス」を参照)を声に出して言います。次に、他のプレイヤーは、自分の6枚の手札の中から、語り部が言ったヒントを最もよく表していると思われるカード1枚を選びます。その後、各プレイヤーは選んだカードを裏向きのまま語り部に渡し、語り部は集めたカードと自分のカードを裏向きのままよく混ぜます。

### 🌸 謎を解く

語り部は混ぜたカードを表向きにしてランダムに、ゲームボードの周りのカードスロットに、番号が見えるように置いてください。例: プレイヤーが6人の場合、6枚のカードを番号1から6までのスロットに置きます。

**語り部以外のプレイヤーの目的は、語り部が出したカードを当てることです。**各プレイヤー(語り部を除く)は、自分の投票ダイアル2個を手に取り、他のプレイヤーに見られないように、語り部のカードと思われるカードスロットの番号にそれぞれのダイアルを合わせます。

プレイヤーには以下の2つの選択肢があります:

- 別々のカード2つに投票して、語り部が出したカードを当てる確率を上げる。
- 2つとも同じカードに投票して、語り部のカードを当てた場合により多くのポイント(🌸)を獲得する。

自分の出したカードに投票することはできません。全員がダイアルを合わせたら、同時に投票ダイアルを公開し、誰がどのカードに投票したかを確認します。

その後、得点フェイズが始まります。語り部は自分の出したカードを発表し、そのカードへの投票数を数えます。

語り部のカードにすべて投票されている場合:

語り部はポイントを得られません❌。

他のプレイヤーは全員4点(🌸)ずつ獲得します。

語り部のカードにいくつか(すべてではない)投票されている場合:

語り部は3点(🌸)を獲得します。

語り部のカードに投票した他のプレイヤーは、自分が投票した1票につき3点(🌸)ずつを獲得します。

❌ = ❌ / ✔️ = +3 / ✔️✔️ = +6

語り部のカードに投票したプレイヤーが1人もいない場合:

語り部はポイントを得られません❌。

他のプレイヤーは全員2点(🌸)ずつ獲得します。

さらにすべての場合において、自分の出したカードへ投票されたプレイヤー(語り部を除く)は、1票につき1点(🌸)ずつのボーナスポイントを獲得します。

プレイヤーは、得点表の自分のウサギコマを、獲得したポイント(🌸)1点につき1スペースずつ進めます。

### 🌸 ターンの終了

ターン中に使用したすべてのカードは、表向きの1つの山にして、ゲームから離れた場所に置きます(ここを捨て札置き場と呼びます)。各プレイヤーは山札からカードを1枚ずつ引き、手札を6枚にします。カードが足りなくなる場合は、先に残りの山札のカードと捨て札を混ぜてシャッフルして新たな山札を作り、カードを引いてください。

語り部の左隣のプレイヤーが、次のターンの語り部となります。

**ゲームの終了:** ターン終了時に1人以上のプレイヤーのポイント(🌸)が得点表上で30点に達していたら、その時点でゲームは終了となります。合計ポイント(🌸)が最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、当事者間で勝利を分かち合ってください。

1 各プレイヤーは自分の色を選び、それに対応する色の投票ダイアル2個とウサギコマと色トークンを取ります。

2 各プレイヤーは、自分のウサギコマを得点表のスタートのスペースに置きます。このコマは、ゲーム中の、その色のプレイヤーが獲得した点数(🌸)を示します。

3 84枚のディクシットカードをよく混ぜて、裏向きのまま各プレイヤーに6枚ずつ配ります。

4 残りのカードは裏向きの1つの山札にします。



## 語り部へのアドバイス

ヒントは、単語1つだけでなく、文で出すこともできます。また、すでにある作品(詩、歌、映画、ことわざなど)からの引用であっても問題ありません。歌ったり、モノマネをしたり、擬音で表現することもできます。

ヒントが簡単すぎたり、難しすぎたり(抽象的すぎたり、個人的すぎたり)した場合は、語り部はポイントを獲得できないでしょう。語り部は、少なくとも1人のプレイヤーが自分のカードを見つけることができるような、適切なバランスをとらなければなりません。最初は簡単には思えないかもしれませんが、すぐにインスピレーションが湧いてくるでしょう!



例1: 語り部は「みにくいアヒルの仔」と言った。このカードは、プレイヤーに違いや唯一無二の存在について考えさせる。他のプレイヤーもこの物語を知っていると考え、黒い時計を見つけたときにその暗示を理解してくれることを願った。

例2: 語り部は「デイ・アフター・トゥモロー」と言った。このカードはSF的な未来、あるいは潜在的な未来の現実を想起させる考えた。語り部は、その表現がプレイヤーに自分のカードを推測させる良いヒントになると考えたが、選択が明白になり過ぎないように曖昧にした。うまくいけば、計画通りに事が運ぶだろう!



## 6人プレイ時の得点フェイズの例

「みにくいアヒルの仔」

何票かは語り部のカードに入ったが、すべてではない。

🐰 ピンクのプレイヤーがこのターンの語り部で、3点(🌸)を獲得する。

紫と緑のプレイヤーは語り部のカードに投票していたため、それぞれ3点(🌸)を獲得する。青のプレイヤーも正解に投票していたが、2票とも語り部のカードに投票していたため合計6点(🌸)を獲得する。オレンジと赤のプレイヤーは語り部のカードを当てられなかったため、ポイントを得られない❌。

紫のプレイヤーのカードに赤のプレイヤーは2票、緑のプレイヤーは1票を投票していた。そのため、紫のプレイヤーはボーナス点3点(🌸)を獲得する。紫とオレンジのプレイヤーは、青のプレイヤーのカードに1票ずつ投票していたため、青のプレイヤーはボーナス点2点(🌸)を獲得する。オレンジのプレイヤーは、赤のプレイヤーのカードに1票を投票していたため、赤のプレイヤーはボーナス1点(🌸)を獲得する。

このターンの終了時、各プレイヤーは以下のポイントを獲得している:

🐰 = +3, 🐣 = +8, 🐡 = +3, 🐢 = +6, 🐉 = ❌, 🐊 = +1

## 3人プレイ時のルール

プレイヤーは手札7枚で(通常の6枚の代わりに)プレイします。

- ヒントを考えるフェイズに、語り部以外のプレイヤー(🐣)は自分のカードを1枚ではなく2枚を選びます。したがって、ゲームボードの周りには語り部のカードと合わせて5枚のカードが並ぶことになります。2枚出したプレイヤー(🐣)は、ターン終了時に手札2枚を補充します。
- 上記以外のルールに変更はありません。謎を解くフェイズ中に、自分が出したカードに投票された語り部以外のプレイヤー(🐣)は、1票につきボーナスポイント1点(🌸)を獲得します。

「ディクシット: オデッセイ」のより詳しいルールは、私たちのウェブサイトをご覧ください。(注: 外国語になります)



# Dixit

拡張セット

拡張セットと共に夢の世界へ!



それぞれの拡張セットには独特の世界観を描いた84枚の大型カードが入っています。



……さらなる拡張に乞うご期待!