

ŽAIDIMO AUTORIUS : Jean-Louis ROUBIRA DAILININKAS : Marie CARDOUAT

ŽAIDIMĄ IŠLEIDO : Régis BONNESSÉE

Dixit



Taisyklės



Autoriaus žinutė

“Ar prisimenate, kaip būdami vaikais žaisdavome slėpynių ir kokios emocijos tuomet užplūdavo? Norėčiau, kad šis žaidimas padėtų kiekvienam bent akimirkai grįžti į tuos laikus...”

Kokį žodį ar sakinį pasirinkti, kad vieni žaidėjai pagautų mezgamą mintį, tuo pat metu išlaikant ją paslapyje nuo kitų? Užplūstančių emocijų ir siurprizų pilna erdve tapęs Dixit sužavėjo daugybę – tiek mažiausius, tiek vyriausius palydėdamas iki pat vaizduotės pakraščių. Tačiau svarbiausia yra tai, jog Dixit sukviečia mus į krūvą. Būtent dėl mūsų – žaidėjų jis yra toks išskirtinis.”

Kreditai 2021: Žaidimo autorius: Jean-Louis Roubira • Dailininkas: Marie Cardouat • Studijos vadovas: Mathieu Aubert • Projekto vadovas: Laurent Contios • Žaidimo gamyba: Valentin Gaudicheau • Kūrybinis vadovas: Maëva Da Silva • Maketas: Thomas Dutertre • Grafinis dizainas: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Gamybos vadovas: Alexandra Soporan • Pardavimai: Maximilien Da Cunha • Marketingas: Laurent Contios • Komunikacija: Isabelle Doll & Paul Neveur • Biuras: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Žaidimo apžvalga

Kiekvieno ėjimo metu vis kitas žaidėjas tampa „pasakotoju“ 🦊. Jis pelno taškų (🔵) padėdamas kitiems žaidėjams 🐱🐱, atspėti jo kortą iš jiems duotų užuominų. **Tačiau užuominos turi būti itin subtilios. Jei visi žaidėjai suranda pasakotojo kortą, jis taškų negauna!** Kiti žaidėjai taškų 🔵 gauna jei teisingai atspėja pasakotojo kortą ir privilioja kitų žaidėjų spėjimus, parinkdami apgaulingai į užuominą panašias kortas.

Žaidimas baigiasi, kai kažkuris žaidėjas pasiekia 30 🔵 taškų. Laimi tas, kuris po paskutinio ėjimo turi 🔵 daugiausia taškų.

Pasiruošimas

Žaidimo komponentai

- ♦ Taisyklės
- ♦ 84 *Dixit* kortos
- ♦ 8 balsavimo diskai
- ♦ 8 mediniai kiškučiai
- ♦ 1 žaidimo lenta, kurioje:
 - A 1 takas taškams
 - B 8 vietos kortoms
 - C 1 padėjėjas (Priminimas, kaip skaičiuoti taškus)

Kaip žaisti

Pasiruošus žaidimui, pirmas mįslei užuominą sugalvojęs žaidėjas tampa pasakotoju 🦊.

🔗 Kaip sukurti mįslę?

Pasakotojas turi atidžiai apžiūrėti rankose laikomas 6 kortas. Pasirinkęs labiausiai įkvepiančią (**kitiems jos rodyti negalima**), jis garsiai pasako sugalvotą užuominą (*tai gali būti vienas žodis, frazė. Kitame puslapyje rasite daugiau patarimų pasakotojui*). Tuomet visi kiti žaidėjai iš savo kortų pasirenka tokią, kuri, jų manymu, yra panašiausia į girdėtą užuominą ir **slapta** paduoda ją pasakotojui. Šis sumaišo visas kortas (kartu ir savo) į vieną krūvą. Tai vadinama mįsle.

🔗 Kaip mįslę išspręsti?

Pasakotojas išmaišytas kortas vieną po kitos padeda atverstas aplink lentą pažymėtose vietose (prie jų esantys skaičiai turi likti matomi). *Pvz., esant 6 žaidėjams, jis padeda šešias kortas į vietas pažymėtas skaičiais 1-6.*

Žaidėjų tikslas – surasti, kuri korta priklauso pasakotojui. Kiekvienas (išskyrus pasakotoją) pasiima savo balsavimo diską ir slapta jį pasuka taip, kad rodytų skaičių, kuriuo turėtų būti pažymėta pasakotojo korta. Negalima pasirinkti savo kortos. Baigę balsuoti, visi vienu metu atverčia diskus ir padeda juos šalia kortų, už kurias balsavo.

Dabar prasideda taškų skaičiavimas. Pasakotojas atskleidžia, kuri buvo jo korta ir suskaičiuoja visus, kurie už ją balsavo:



Jei **visi** žaidėjai pasirenko pasakotojo kortą, arba jei jos nepasirenko **nė vienas** žaidėjas:

- 🦊 Pasakotojas taškų negauna 🚫.
- 🐱🐱 Visi kiti žaidėjai pelno **2** taškus 🔵.



Jai **dalis** žaidėjų balsavo už pasakotojo kortą, o **dalį** pasirenko kitas kortas:

- 🦊 Pasakotojas gauna **3** taškus 🔵.
- 🐱🐱 Už pasakotojo kortą balsavę žaidėjai taip pat gauna **3** taškus 🔵.
- Visi kiti žaidėjai taškų negauna 🚫.



Papildomai žaidėjai 🐱🐱

(išskyrus pasakotoją) gauna po **1** papildomą tašką 🔵 už kiekvieną kitą žaidėją, kuris pasirinko jų kortą.

Žaidėjai perkelia savo kiškučius tiek laukelių lentoje, kiek pelnė taškų 🔵.

🔗 Raundo pabaiga

Panaudotas kortas atverstas padėkite šone. Kiekvienas žaidėjas iš bendros kaladės ištraukia po vieną kortą, kad rankose vėl laikytų 6. Jei kortų nebeliko, išmaišykite panaudotas ir į šalį atidėtas kortas ir suformuokite naują bendrą kaladę.

Į kairę nuo pasakotojo sėdintis žaidėjas tampa nauju pasakotoju ir prasideda kitas raundas.

Žaidimo pabaiga: jei pasibaigus raundui vienas ar daugiau pasiekė ar peržengė **30** taškų 🔵 žymą lentoje, žaidimas baigiasi. Laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausia taškų 🔵. Jei yra lygiosios, žaidėjai pergale pasidalina.

- 1 Kiekvienas žaidėjas išsirenka spalvą ir pasiima atitinkamą balsavimo diską ir kiškutį.
- 2 Kiškučius reikia padėti tako skirto taškams skaičiuoti pradžioje. Šios figūrėlės skaičiuos jūsų pelnytus taškus.
- 3 Išmaišykite kortas padalinkite po 6 kiekvienam žaidėjui. Kortų vieni kitiems nerodykite
- 4 Likusias kortas užverskite, tai jūsų bendra kaladė.



Patarimai pasakotojui

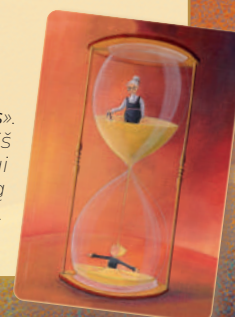
Užuominą gali sudaryti tiek žodžių, kiek pageidausite. Žodžius ar posakį galima sukurti ar pasiskolinti iš dainų, knygų, filmų ir pan. Užuominą galima sudainuoti, o jei nerandate žodžių – suvaidinti ar paniūniuoti.

Jei užuomina bus per daug aiški (pvz., tiksliai apibūdinsite savo kortą) ar per daug sudėtinga (abstrakti ar labai asmeniška), pasakotojas taškų gali ir nepelnyti. Tad reikia rasti tinkamą balansą, kad bent vienas žaidėjas sukurtą mįslę išspręstų, o bent vienas – ne. Iš pradžių gali pasirodyti sudėtinga, tačiau įkvėpimas aplankyti netrunka.



1 pavyzdys: pasakotojas sako: «**Tai MANO gimtadienis!**». Korta primena jam žmogų, kuris yra dėmesio centre, kaip per savo gimtadienį. Jis tikisi, kad bent vienas žaidėjas pagaus šią mintį.

2 pavyzdys: pasakotojas sako «**Atgimimas**». Ši korta jam primena gyvenimą ir kaip jis tęsiasi iš vienos kartos į kitą. Pasakotojas jaučia, kad tai gerai subalansuotas užuomina ir bus žaidėjų, kurie ją supras, nors pateikta ne visai akivaizdžiai.



Taškų skaičiavimo pavyzdys su 6 žaidėjais



Kai kurie žaidėjai balsavo už pasakotojo kortą, tačiau ne visi.



Rožinis šiame ėjime yra pasakotojas – jis pelno 3 taškus.



Mėlynas ir **žalias** žaidėjai teisingai pasirinko pasakotojo kortą, todėl kiekvienas pelno po 3 taškus.

Violetinis, **geltonas** ir **raudonas** žaidėjai suklydo, todėl taškų negauna.



Raudonas balsavo už **violetinio** kortą, todėl jis pelno 1 papildomą tašką.

Violetinis ir **geltonas** žaidėjai balsavo už **mėlyno** žaidėjo kortą, todėl jis pelno 2 papildomus taškus.

Viską suskaičiavus, žaidėjai pelno tiek taškų:

Raudonas = 3 taškai, **Mėlynas** = 5 taškai, **Žalias** = 3 taškai, **Violetinis** = 1 taškas, **Geltonas** = 0 taškai, **Raudonas** = 0 taškai.

Kaip žaisti trise

Vietoje 6 kortų pasidalinkite po 7.

• Kurdami mįslę, žaidėjai (išskyrus pasakotoją) pasirenka po dvi kortas, o ne vieną, todėl prie žaidimo lentos iš viso bus 5 kortos. Raundo pabaigoje iš kaladės žaidėjai pasipildo ranką 2 kortom, kad vėl turėtų 7.

• Skaičiuojant taškus, žaidėjai (išskyrus pasakotoją) taip pat pelno 1 papildomą tašką, jei gavo balsą ant vienos iš savo kortų.

Kitos taisyklės lieka nepakitusios.

Dixit

PAPILDYMAI

Praplėskite fantazijos pasaulį su papildymais

QUEST
Klaidūs sapnų
pasaulio keliai

JOURNEY
Paslaptingos
kelionės

ORIGINS
Vartai į fantastinius
pasaulius

DAYDREAMS
Prisiminimų trupiniai

MEMORIES
Apdulkėję vaikystės
suvenyrai

REVELATIONS
Pasakų stebuklų
trupiniai

HARMONIES
Tobula pasaulių
pusiausvyra

ANNIVERSARY
Senų pažįstamų
susitikimas

MIRRORS
Saldžiarūgštis
visuomenės
atspindys

Kiekvienas papildymas prideda į Dixit pasaulį 84 unikalias kortas...



...laukite, bus dar daugiau!

DIZAINERS : Jean-Louis ROUBIRA MĀKSLINIEKS : Marie CARDOUAT

IZDEVĒJS : Régis BONNESSÉE

Dixit



Noteikumu grāmata



Dizainera piezīme:

"Kad bijām mazi, kas gan varēja būt vēl vienkāršāk un jautrāk kā spēlēt trakulīgas paslēpes? Ar šo spēli es vēlējos ikkatram ļaut atkal atjaunot saikni ar savu iekšējo bērnu..."

Kā lai izmantoju vārdu vai teikumu, lai maniem spēles biedriem dotu pietiekami skaidru pavedienu, saglabājot nedaudz nenoteiktības? Emociju un pārsteigumu pilna, spēle "Dixit" spēj aizraut gan pavisam jaunus, gan arī vairs ne tik jaunus spēlētājus, liekot pārbaudīt mūsu iztēles plašumus. Bet vissvarīgāk – "Dixit" mūs satuvina. Iespējams tāpēc, ka mums Attēls ir visbūtiskākais."

Nopelni 2021: Dizainers: Jean-Louis Roubira • Mākslinieks: Marie Cardouat • Studijas vadītājs: Mathieu Aubert • Projekta vadītājs: Laurent Contios • Spēles izstrādātājs: Valentin Gaudicheau • Mākslinieciskais vadītājs: Maëva Da Silva • Spēles izkārtojums un ergonomika: Thomas Dutertre • Grafiskais dizains: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Ražošanas vadītājs: Alexandra Soporan • Starptautiskā tirdzniecība: Maximilien Da Cunha • Mārketinga vadītājs: Laurent Contios • Komunikācija un pasākumi: Isabelle Doll & Paul Neveur • Birojs: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Spēles pārskats

Katrā gājienā cits spēlētājs iegūst "stāstnieka" lomu 🐱. Stāstnieks iegūst punktus (🧠), liekot pārējiem spēlētājiem 🐱🐱🐱, uzminēt viņa īsto kārti, dodot pavedienus. **Bet šim pavedienam jābūt pietiekami nenoteiktam, jo, ja visi atmin īsto kārti, stāstnieks nesaņem nevienu punktu!** Visi pārējie spēlētāji iegūst punktus 🧠 atminot stāstnieka īsto kārti, kā arī ar viltīgi izvēlētu pavedienam atbilstošu kārti, par kuru sabalsojuši pārējie spēlētāji.

Spēle beidzas, kad viens vai vairāki spēlētāji uz punktu laukuma sasnieguši vai pārsnieguši 30 punktus 🧠. Spēlētājs ar visvairāk 🧠 māngija vōidab māngu.

Sagatavošanās spēlei

Spēles sastāvdaļas

- ♦ Šī noteikumu grāmata
- ♦ 1 spēles laukums, kas sastāv no:
 - A 1 punktu skaitīšanas celiņa
 - B 8 kāršu vietām
 - C 1 spēlētāja palīga (Atgādinājums, kā skaitīt punktus)
- ♦ 84 *Dixit* kārtis
- ♦ 8 balsošanas kauliņi
- ♦ 8 koka zaķīšu figūriņas

Spēles gaita

Pēc sagatavošanās spēlei pirmais spēlētājs, kas izdomājis pavedienu, kļūst par stāstnieku 🐱 pirmajā gājienā.

🧠 Izveido pavedienu mīklai

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

🧠 Atrisini pavediena 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 savu balsošanas kauliņu, aizklāti uzgriež uz ciparnīcas izvēlēto kārts numuru, kura, viņaprāt, ir stāstnieka kārts. Spēlētāji nevar balsot paši par savām kārtīm. Kad visi nobalsojuši, spēlētāji vienlaicīgi 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 **visi** spēlētāji nobalsojuši par stāstnieka kārti **vai** ja **neviens** no spēlētājiem nav nobalsojis par stāstnieka kārti:

- 🐱 Stāstnieks neiegūst nevienu punktu 🚫.
- 🐱🐱 Visi pārējie spēlētāji katrs iegūst **2** punktus 🧠.



Ja **daži** spēlētāji balsojuši par stāstnieka kārti, **bet ne visi**:

- 🐱 Stāstnieks iegūst **3** punktus 🧠.
- 🐱🐱 Spēlētāji, kuri balsoja par stāstnieka kārti, arī iegūst **3** punktus 🧠.
- Pārējie punktus neiegūst 🚫.



Piedevām katrs spēlētājs 🐱🐱 (izņemot stāstnieku) iegūst **1 papildpunktu** 🧠 par katru balsojumu, ko saņēma par savu kārti.

Spēlētāji pārvieto savus zaķīšus pa punktu skaitīšanas celiņu par vienu vietu par katru iegūto punktu 🧠.

🧠 Gājiena beigas

Visas kārtis, kas izmantotas gājiena laikā, tiek atklāti novietotas spēles laukuma malā, izveidojot izmantoto kāršu kavu. Katrs spēlētājs paņem no neizmantoto kāršu kavas pa vienai kārtij 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 nākamo jauno stāstnieku nākamajā gājienā.

Spēles beigas: Ja gājiena beigās viens vai vairāki spēlētāji sasnieguši vai pārsnieguši **30** punktu 🧠 atzīmi uz punktu skaitīšanas celiņa, spēle uzreiz beidzas. Spēlētājs ar visvairāk punktiem 🧠 ir uzvarētājs. Neizšķirta punktu skaita gadījumā spēlētāji dala uzvaru.

1. atrs spēlētājs izvēlas krāsu, tad paņem attiecīgās krāsas balsošanas kauliņu un zaķīša figūriņu.
2. Katrs spēlētājs novieto savu zaķīša figūriņu uz punktu skaitīšanas celiņa sākuma lauciņa. Šis kauliņš spēles gaitā parādis spēlētāja iegūto punktu skaitu.
3. Sajauciet visas 84 kārtis un aizklāti izdaliel katram spēlētājam pa 6 kārtīm.
4. Izveidojiet aizklātu spēles kāršu kavu.



Padoms stāstniekam

Pavediens var būt teikums, kas sastāv no tik vārdiem, cik vien stāstniekam gribas. Tas var būt kas izdomāts vai arī citāts no jau esošiem mākslas darbiem (dzejoļiem, dziesmām, filmām, sakāmvārdiem...). Pavedienu var 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 stāstnieka kārti. Tas sākotnēji var šķist sarežģīti, bet iedvesma ātri vien būs klāt!



1. piemērs: stāstnieks pasaka **"Ir MANA dzimšanas diena!"**. Kārts stāstniekam liek domāt par kādu, kurš ir uzmanības centrā, piemēram, savā dzimšanas dienā. Stāstnieks cer, ka kāds no spēlētājiem "uzķers" viņa domu un atminēs pareizo kārti.

2. piemērs: stāstnieks pasaka **"Atdzimšana"**. Šī kārts stāstniekam liek domāt par Dzīves gājumu, par vienas paaudzes nomaiņu ar nākamo. Stāstniekam šķiet, ka šis vārds ir ļoti piemērots pavediens, tādēļ īstā kārts varētu tikt atminēta, bet nebūt pārlietu uzkrītoša. Cerams, ka viņam taisnība!



Piemērs punktu skaitīšanai spēlē ar 6 spēlētājiem

"Atdzimšana"



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



Rozā šajā gājienā ir stāstnieka krāsa, tādēļ viņš iegūst 3 punktus.



Zilais un **Zaļais** ir pareizi atminējuši stāstnieka kārti, tādēļ katrs arī iegūst pa 3 punktiem.

Violetais, **Dzeltenais** ja **Sarkanais** neatminēja stāstnieka kārti, tādēļ punktus neiegūst.



Sarkanais nobalsoja par **Violetā** kārti, tāpēc **Violetais** saņem 1 papildpunktu.

Violetais un **Dzeltenais** nobalsoja par **Zilā** kārti, tāpēc **Zilais** saņem 2 papildpunktus.

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

Rozā = 3 **Zilais** = 5 **Zaļais** = 3 **Violetais** = 1 **Dzeltenais** = 0 **Sarkanais** = 0

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.
- Punktu skaitīšanas laikā spēlētāji (izņemot stāstnieku) vēl joprojām saņem pa 1 papildpunktam, ja kāds nobalsojis par kādu no viņu kārtīm.

Pārējie noteikumi nemainās.

PAPLAŠINĀJUMI



... un drīzumā vēl vairāk!



AUTOR : Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSTRATOR : Marie CARDOUAT

KIRJASTAJA : Régis BONNESSÉE

Dixit



Mängujuhend



Autori märkus

"Mis oleks võinud olla lapsepõlves veel sobivam ning lõbusam, kui meeleto peitusemäng? Selle mänguga soovin ma ühendada kõiki oma sisemise lapsega..."

Kuidas ma kasutan sõna või lauset, juhtimaks oma mängukaaslased õigele eetsale, kuid jäädes samal ajal piisavalt mitmemõtteliseks? Emotsioonidening üllatusteküllane Dixit on köitnud paljude meeli noortest mitte-nii-noorteni, viies meid meie kujutelmade piirideni. Kuid ennekõike toob Dixit meid kokku. Ehk seetõttu, et meie jaoks on pilt peamine."

Tegijad 2021: Autor: Jean-Louis Roubira • Illustraator: Marie Cardouat • Stuudio juht: Mathieu Aubert • Projektijuht: Laurent Contios • Arendaja: Valentin Gaudicheau • Kujunduslik juht: Maëva Da Silva • Kõljendaja: Thomas Dutertre • Kujundus: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Tootejuht: Alexandra Soporan • Rahvusvaheline müük: Maximilien Da Cunha • Turundusjuht: Laurent Contios • Suhtekorraldaja: Isabelle Doll & Paul Neveu • Tagala: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Mängu ülevaade

Igal käigul saab üks mängija „jutuvestjaks“ 🦊. Jutuvestja saab võidupunkte (🔵), pannes teisi mängijaid vihje abil arvama tema valitud kaarti. **Kuid vihje peab olema piisavalt hägune, sest kui kõik mängijad jutuvestja kaardi ära arvavad, ei saa ta üldse punkte!** Kõik teised mängijad teenivad 🔵 jutuvestja kaardi ära arvamisel ning hea kaardivaliku puhul teiste mängijate hääli endale meelitamisel.

Mäng lõppeb, kui üks mängija on kogunud 30 või rohkem 🔵. Suurima hulga 🔵 mängija võidab mängu.

Mängu ülesseadmine

Mängu osad

- ♦ Mängu osad
- ♦ 84 *Dixit* kaarti
- ♦ 8 hääletusratasti
- ♦ 8 puidust jänesenuppu
- ♦ 1 mängulaud, mis koosneb:
 - A 1 *puntirajast*
 - B 8 *kaardipesast*
 - C 1 *viitelehest*
(Meeldetuletus, kuidas punkte lugeda)

Mängu käik

Pärast mängu ülesseadmist, hakkab esimesel käigul jutuvestjaks 🦊 mängija, kes suudab esimesena vihje peale tulla.

🦊 Vihje andmine

Jutuvestja vaatab enda käes olevat 6 kaarti. Ta valib ühe, mis teda inspireerib (**seda teistele näitamata**), ja annab teistele mängijatele selle kohta vihje (sõna või lause, vaata „Abiks jutuvestjale“ järgmisel leheküljel). Kõik teised mängijad valivad enda käes olevatest 6 kaardist ühe, mis illustreerib kõige paremini jutuvestja poolt antud vihjet. Kõik mängijad annavad oma valitud kaardi **teistele näitamata** jutuvestjale, kes **segab** saadud kaardid enda valituga.

🦊 Kaip misseti?

Jutuvestja asetab segatud kaardid mängulaua servas olevatele kaardipesadele (pesa number peab jääma nähtavale).
Näide: kuue mängijaga paneb ta 6 kaarti pesadesse numbritega 1-6.

Teiste mängijate ülesandeks on leida jutuvestja kaart. Kõik mängijad (välja arvatud jutuvestja) võtab oma hääletusratta ning keerab selle pesa numbrile, kus ta arvab jutuvestja valitud kaardi olevat. Mängijad ei tohi oma häält anda enda kaardile. Kui kõik mängijad on otsustanud, avatakse üheaegselt hääletusrattad ning pannakse need vastavatele kaartidele.

Seejärel algab punktilugemine. Jutuvestja avaldab enda valitud kaardi ning loeb sellelt kokku sellele antud hääled.



Kui **kõik** mängijad hääletasid jutuvestja kaardi poolt **või mitte keegi** ei andnud talle häält:

- 🦊 Jutuvestja ei saa punkte 🚫.
- 🦊 Kõik teised mängijad saavad 2 🔵.



Kui **mõni** mängija hääletas jutuvestja kaardi poolt, **kuid mitte kõik**:

- 🦊 Jutuvestja saab 3 🔵.
- 🦊 Jutuvestja kaardile hääle andnud mängijad saavad 3 🔵.
- Teised mängijad ei saa punkte 🚫.



Lisaks saab iga mängija 🦊 (välja arvatud jutuvestja) **1** boonus 🔵 iga hääle eest, mis tema pandud kaardile anti.

Mängijad liigutavad jänesenuppe ühe koha võrra iga saadud 🔵 eest.

🦊 Käigu lõpp

Kõik käigul kasutatud kaardid pannakse tagurpidi lauale, moodustades kasutatud kaartide paki. Iga mängija tõmbab endale pakist uue kaardi, nii et tal oleks jälle käes 6 kaarti. Kui pakis ei ole piisavalt kaarte, segatakse kasutatud kaardid uueks pakiks.

Jutuvestjast vasakul istuv mängija hakkab uueks jutuvestjaks.

Mängu lõpp: Mäng lõppeb, kui käigu lõpus on üks või rohkem mängijaid kogunud punktirajal **30** 🔵. Kõige rohkem 🔵 kogunud mängija võidab mängu. Viigi korral jagavad mängijad võitu.

- 1** Iga mängija valib värvuse, võttes endale seda värvi hääletusratta ja jänesenupu.
- 2** Iga mängija asetab oma jänesenupu punktiraja algusesse. Nupp märgib mängija poolt mängu käigus teenitud ☁.
- 3** Sega kõik 84 kaarti ning jaga pimesi igale mängijale 6 kaarti.
- 4** Ülejäänud kaardid pannakse pakina lauale.



Abiks jutuvestjale

Vihjeks võib öelda lause, mille pikkus ei ole piiratud. Jutuvestja võib ise midagi välja mõelda või laenata mõnelt olemasolevalt teoselt (luuletus, laul, film, vanasõna...). Vihje võib mängijatele anda ka lauldes, läbi miimika või hääletsuste.

Kui vihje on liiga ilmne (näiteks väga kirjeldav) või liiga hägune (liiga abstraktne või isiklik), ei pruugi jutuvestja punkte saada. Ta peab leidma tasakaalu, kus vähemalt üks mängija arvab tema kaardi ära, kuid mitte kõik. See ei pruugi alguses lihtne tunduda, kuid inspiratsioon kogub mängu käigus hoogu!



Näide 1: jutuvestja ütleb: „**MINU** sünnipäev!”

Kaart meenutab talle isikut tähelepanu keskmes, nagu sünnipäevalaps peol. Ta loodab, et mõni teine mängija haarab tema mõttelõngast kinni!

Näide 2: jutuvestja ütleb: „**Taassünd**”

Kaart meenutab talle elu kulgu ning põlvkondade vaheldumist. Ta peab seda sõna hästi valituks, andes hästi edasi kaardil toimuvat, olemata sealjuures täiesti ilmne. Ta loodab, et tabas naelapead!



Näide punktilugemisest 6 mängijaga



Mõned mängijad hääletasid jutuvestja kaardi poolt, kuid mitte kõik.



Roosa on sel käigul jutuvestja ja saab 3 ☁.



Sinine ja **roheline** arvasid jutuvestja kaardi ära ja saavad kumbki 3 ☁.

Lilla, **kollane** ja **punane** ei arvanud jutuvestja kaarti ära ega saa ka punkte ❌.



Punane andis oma hääle **lilla** kaardile. **Lilla** saab selle eest 1 boonus ☁.

Lilla ja **kollane** hääletasid **sinise** kaardi poolt. **Sinine** saab 2 boonus ☁.

Selle käigu lõpus said mängijad punkte järgmiselt:

R = 3 ☁ **S** = 5 ☁ **R** = 3 ☁ **P** = 1 ☁ **K** = 0 ☁ **P** = 0 ☁

Mängides 3 mängijaga

Vietoje 6 kordü pasidalinkite po 7.

- Vihje andmise järel valivad mängijad 🐰🐰🐰 (välja arvatud jutuvestja) oma käest ühe asemel 2 kaarti ning lauale pannakse koos jutuvestja kaardiga kokku 5 kaarti. Käigu lõpus võtavad 2 kaarti käinud mängijad pakist ühe asemel 2 kaarti.
- Punktilugemisel saavad mängijad 🐰🐰🐰 (välja arvatud jutuvestja) 1 boonus ☁, kui ühele nende kaardile on hääletatud (hoolimata sellest, kumb valitud kaart see oli).

Muud reeglid jäävad samaks..

Dixit

Mängulaiendid

Unelm jätkub laienditega!

QUEST
Klaidus sapnu
pasaudio keliai

JOURNEY
Paslappingos
kelionės

ORIGINS
Vartai į fantastinius
pasaulius

DAYDREAMS
Prisiminimų trupiniai

MEMORIES
Apdulkėję vaikystės
suvenyrai

REVELATIONS
Pasakų stebuklų trupiniai

HARMONIES
Tobula pasaulių
pusiausvyra

ANNIVERSARY
Senų pažįstamų
susitikimas

MIRRORS
MAGUS VALŪS
PEEGELDUS MEIE
ŪHISKONNAST

Iga laiend sisaldab täiesti uusi universumeid 84-l ainulaadsel suurel kaardil.

... ja veel palju tulekul!

