

MÄNGU AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATSIOONID: Marie CARDOUAT & Pierô

KUJUNDUS: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Mängujuhend

Autori märkus

Dixit Odüsseia viib sind avastusretkele, mille käigus saad rohkem teada oma kaaslaste... ja iseenda kohta! Selles peeglite saalis on iga pilt unenäo tahk, mis juhatab sind veidralt tuttavasse paralleel-universumisse. Minu arvates pakub Dixit Odüsseia väga erilist mänguelamust, mis viib iga mängija - mehe, naise või lapse - kokku nende sisemise loovusega.

Kui sul on võimalus oma tiivad laiali sirutada, on kõik võimalik!

2023 tegijad: Mängu autor: Jean-Louis Roubira • Illustratsioonid: Marie Cardouat & Pierô • Seeria juht: Mathieu Aubert • Projektijuhid: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Arendaja: Lucas Forlacroix • Kujundusjuht: Hervine Galliou • Küljendus ja ergonoomiline disain: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Graafiline kujundus: Simon Hay • Tootmisjuhid: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partnerjuhid: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Turundusjuhid: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Kommunikatsioon: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Ürituste koordinaator: Paul Neveur • Administratsioon: Marion Ludovici • Libellud meeskond: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

Mängu ülevaade

Igal käigul saab üks mängija „jutuvestja“ rolli. 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 hääle endale meelitamisel.

Mängus „Dixit Odüsseia“ on sul kaks häält. Kasuta neid arukalt! Kas panustad võidusõidul kindlale või võtad võidu nimel riski?

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

Mängu ülesseadmine

Mängu osad

- See mängujuhend
- 84 Dixiti kaarti
- 2x12 hääletusratast
- 12 puidust jänesenuppu
- 12 värvilist märki
- 1 mängulaud, millel on:
 - A** 1 punktirada
 - B** 12 kaardipesa
 - C** 1 punktiabi (abistab punktide lugemisel)

Mängu käik

Esimesel käigul hakkab 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 (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.

Vihje äraarvamine

Jutuvestja asetab segatud kaardid õigepidi 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. Iga mängija (välja arvatud jutuvestja) võtab oma 2 hääletusratast ning keerab kummagi ratta pesa numbrile, kus ta arvab jutuvestja valitud kaardi olevat.

Mängijatel on kaks võimalust:

- anda hääle kahele erinevale kaardile, suurendamaks võimalust jutuvestja kaardi leidmiseks;
- või anda mõlemad hääled ühele kaardile, et saada õigesti arvamise korral rohkem 🍄.

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:



Jutuvestja ei saa punkte. ❌



Kõik teised mängijad saavad 🍄.



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



Jutuvestja saab 🍄.



Jutuvestja kaardile hääle andnud mängijad saavad 🍄 iga enda hääletusratta eest kaardil:

❌ = ❌ / 🍄 = 🍄 / 🍄 = 🍄



Kui ükski mängija ei hääletanud jutuvestja kaardi poolt:



Jutuvestja ei saa punkte. ❌



Kõik teised mängijad saavad 🍄.



Lisaks kõikidele eelmainitud võimalustele saab iga mängija (välja arvatud jutuvestja) 🍄 boonust iga hääletusratta eest tema pandud kaardil.

Mängijad liigutavad oma jänesenuppe ühe koha võrra iga saadud 🍄 eest.

Käigu lõpp

Kõik käigul kasutatud kaardid pannakse õigepidi 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 esmalt kokku kõik mängijate käes olevad kaardid, mis seejärel segatakse omakorda kasutatud kaartidega uueks pakiks.

Jutuvestjast vasakul istuv mängija hakkab uueks jutuvestjaks.

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

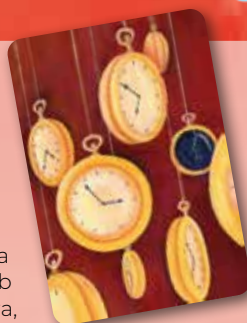
- 1 Iga mängija valib värvuse, võttes endale sellest värvist 2 hääletusratast, jäneseenu ja värvilise märgi.
- 2 Iga mängija asetab oma jäneseenu punktiraja algusesse. Nupp märgib mängija poolt mängu käigus teenitud .
- 3 Sega kõik 84 kaarti ning jaga pimesi igale mängijale 6 kaarti.
- 4 Ülejäänud kaardid pannakse pakina lauale.



Abiks jutuvestjale

Vihjeks võib öelda sõna või 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 „Inetu pardipoeg”.

Kaart paneb teda mõtlema erinevustele ja ainulaadsusele. Ta arvab, et teised mängijad teavad lugu ja loodavad, et teised saavad aru tema vihjest, kui nad märkavad musta kella..

Näide 2: Jutuvestja ütleb „Päev pärast homset”.

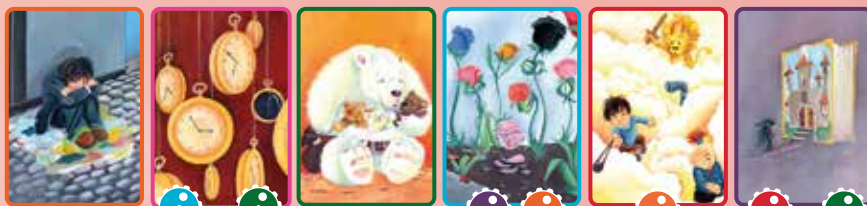
Tema silmis toob kaardi illustratsioon esile ulmelise tuleviku või potentsiaalse peegeldimensionaalsuse. Ta leiab, et tema hea vihje võimaldab mõningatel mängijatel tema kaardi ära arvata, kuid jääb samas piisavalt ähmaseks, et valik liiga ilmne ei oleks. Loodetavasti lähevad asjad plaanipäraselt!



Näide punktilugemisest 6 mängijaga



„Inetu pardipoeg”



Mõned mängijad hääletasid jutuvestja kaardi poolt, kuid mitte kõik.



Roosa on sel käigul jutuvestja ja saab .



Lilla ja **roheline** arvasid jutuvestja kaardi ära ja saavad kumbki . **Sinine** arvas samuti õigesti, kuid tema saab kokku , kuna tema andis oma mõlemad hääled jutuvestja kaardile. **Oranž** ja **punane** ei arvanud jutuvestja kaarti ära ega saa ka punkte. ✗



Punane andis mõlemad ja **roheline** ühe oma hääle **lilla** kaardile. **Lilla** saab seega . **Lilla** ja **oranž** andsid mõlemad ühe hääle **sinise** kaardile. **Sinine** saab seega lisaks . **Oranž** andis ühe oma hääle ka **punase** kaardile. **Punane** saab seega lisaks .

Selle käigu lõpuks kogusid mängijad punkte järgmiselt:

= . = . = . = . = ✗ = .

Mängides 3 mängijaga

Mängijad võtavad 6 kaarti asemel 7 kaarti.

- 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.
- Muud reeglid jäävad samaks. Punktilugemisel saavad mängijad (välja arvatud jutuvestja) jätkuvalt boonus , kui ühele nende kaardile on hääletatud.

Kõikvõimalike **Dixit Odüsseia** lisareeglitega tutvumiseks külasta meie kodulehte.



Dixit

Mängulaiendid

Unelm jätkub laienditega!



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

... ja veel palju tulekul!