

ŽAIDIMO AUTORIUS: Jean-Louis ROUBIRA DAILININKAI: Marie CARDOUAT & Pierô

GRAFINIS DIZAINAS: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



*Taisyklės*

## *Kūrėjų žinutė*

Dixit Odyssey kviečia jus į kelionę, kurios metu geriau pažinsite savo bendražygius ir save pačius. Šioje veidrodžių karalystėje kiekviena kortelė yra tarsi sapnų vartai, vedantys į keistai pažįstamą alternatyvią visatą. Tai ypatinga ir unikali patirtis, kuri padeda kiekvienam – vyriui, moteriai ar vaikui – atskleisti savo kūrybiškumą. Kai išskleidi sparnus, viskas tampa įmanoma.

**2023 žaidimo kūrėjai:** Žaidimo autorius: Jean-Louis Roubira • Dailininkai: Marie Cardouat & Pierô • Rinkinių vadovas: Mathieu Aubert • Projekto vadovai: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Gamyba: Lucas Forlacroix • Meno vadovas: Hervine Galliou • Maketas: Joeva Gaubin & Thomas Dutertre • Grafinis dizainas: Simon Hay • Gamybos vadovai: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Partneriai: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Marketingo vadovai: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Komunikacija: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Renginių koordinatorius: Paul Neveur • Administratorius: Marion Ludovici • Libellud Komanda: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthijs Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

## 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.

Žaidime *Dixit Odyssey* turi du balsus. Naudok juos išmintingai. Tik nuo tavęs priklauso, ar žaisi saugiai, ar rizikuosi bandydamas kuo greičiau pasiekti pergalę

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

## Pasiruošimas

### Komponentai

- Taisyklės
- 84 *Dixit* kortos
- 2x12 balsavimo diskai
- 12 medinių kiškučių
- 12 spalvotų žetonų
- Žaidimo lenta, kurioje:
  - A** 1 takas taškams
  - B** 12 vietų 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 pasakotojo kortą.** Kiekvienas žaidėjas (išskyrus pasakotoją) paima savo balsavimo diskus ir slapta pasuka juos taip, kad abu rodytų skaičių, šalia kurio, žaidėjų manymu, padėta pasakotojo korta..

Žaidėjai turi du pasirinkimus:

- Balsuoti už dvi skirtingas kortas ir taip turėti didesnius šansus rasti pasakotojo kortą;
- Arba du kartus balsuoti už tą pačią kortą ir sėkmės atveju pelnyti daugiau taškų .

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 korta buvo jo ir suskaičiuoja visus, kurie už ją balsavo.



Jei visi žaidėjai pasirinko pasakotojo kortą:



Pasakotojas taškų negauna. .



Visi kiti žaidėjai pelno po keturis taškus .



Jai dalis žaidėjų pasirinko pasakotojo kortą, o dalis - kitas kortas:



Pasakotojas pelno tris taškus .



Pasakotojo kortą pasirinkę žaidėjai pelno po tris taškus  už kiekvieną šalia tos kortos padėtą savo diską.

 =  /  =  /  = 



Jei nė vienas žaidėjas nepasirinko pasakotojo kortos:



Pasakotojas taškų negauna. .



Visi kiti žaidėjai pelno po du taškus .



Papildomai žaidėjai  (išskyrus pasakotoją) gauna po 1 tašką  už kiekvieną žaidėjų diską, kuris yra padėtas prie jų kortos.

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 žaidėjų pasiekė ar peržengė 30 taškų  žymą lentoje, žaidimas baigiasi. Laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausia taškų . Jei yra lygiosios, žaidėjai pergalę pasidalina.

- 1 Kiekvienas žaidėjas išsirenka spalvą ir pasiima du atitinkamos spalvos balsavimo diskus, kiškučio figūrėlę ir žaidėjo spalvos žetoną.
- 2 Kiškučius reikia padėti taškams skaičiuoti skirtu tako pradžioje. Šios figūrėlės žymės jūsų pelnytus taškus.
- 3 Išmaišykite kortas ir 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 „Bjaurusis ančiukas“. Žiūrėdamas į kortą jis galvoja apie išskirtinumą ir unikalumą. Jis mano, kad kiti žaidėjai taip pat žino šią pasaką ir supras užuominą, pastebėję juodą laikrodį.

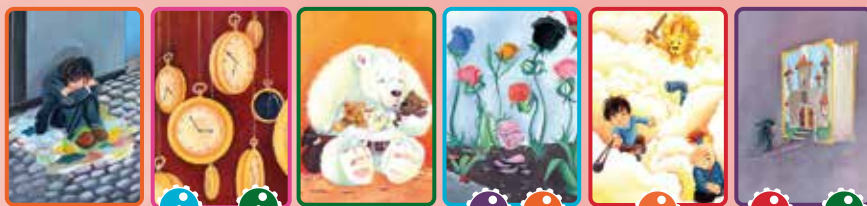
2 pavyzdys: Pasakotojas sako „Diena po rytojaus“. Kortoje jis mato mokslinės fantastikos spalvomis nutapytą ateitį. Jis mano, kad tokios užuominos užteks ir tuo pat metu ji nebus per daug akivaizdi. Būna tikėtis, kad šis planas išdegs!



## Taškų skaičiavimo pavyzdys su 6 žaidėjais



„Bjaurusis ančiukas“



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



**Rožinis** šiame ėjime yra pasakotojas – jis pelno 3 taškus.



**Violetinis** ir **Žalias** žaidėjai teisingai pasirinko pasakotojo kortą, todėl kiekvienas pelno po 3 taškus. **Mėlynas** taip pat buvo teisus, bet pelno 6 taškus, nes šalia pasakotojo kortos padėjo abu savo diskus.

**Oranžinis** ir **Raudonas** žaidėjai suklydo, todėl taškų negauna.



**Raudonas** ir **Žalias** žaidėjai už **Violetinio** žaidėjo padėtą kortą balsavo atitinkamai du ir vieną kartą. Todėl **Violetinis** žaidėjas gauna 3 taškus.

**Violetinis** ir **Oranžinis** žaidėjai po kartą pasirinko **Mėlyno** žaidėjo kortą, todėl jis gauna du taškus.

**Oranžinis** pasirinko **Raudono** žaidėjo kortą, todėl šis gauna vieną tašką.

Viską suskaičiavus, žaidėjai pelno tiek taškų:

Rožinis = 3, Mėlynas = 6, Žalias = 3, Violetinis = 3, Oranžinis = 0, Raudonas = 1.

## 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.

Daugiau taisyklių rasite mūsų interneto puslapyje.



# Dixit

## Papildymai

*Praplėskite fantazijos pasaulį su papildymais.*



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

*Laukite daugiau naujienų.*