

SUUNNITTELIJA : Jean-Louis ROUBIRA KUVITTAJA : Marie CARDOUAT

JULKAISIJA : Régis BONNESSÉE

Dixit



Sääntökirja

Suunnittelijan kommentti





"Kun olimme lapsia, mikä olisi voinut olla universaalimpaa ja hauskeempaa kuin villedimmät piiloleikkimme? Toivon, että tämän pelin kautta jokainen saa yhteydensä isänsä lapseensa..."



Miten käytän sanaa tai lausetta saadakseni pelitoverini oikeille jäljille säilyttäen samalla tarpeeksi monitulkintaisuutta? Tunteiden ja yllätysten *Dixit* on onnistunut kiehtomaan niin monet, kaikkein nuorimmista ei niin kovin nuoriin, vieden meidät mielikuvituksemme rajamaille. Ennen kaikkea *Dixit* kuitenkin saattaa meidät lähemmäs toisiamme. Ehkä se johtuu siitä, miten tärkeitä kuvat meille ovat."

Krediitit 2021: Suunnittelija: Jean-Louis Roubira · Kuvittaja: Marie Cardouat · Studiopäällikkö: Mathieu Aubert · Projektijohtaja: Laurent Contios · Pelin kehitys: Valentin Gaudicheau · Taiteellinen johtaja: Maëva Da Silva · Ulkoasu ja ergonomia: Thomas Dutertre · Graafinen suunnittelu: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris · Tuotantajohtaja: Alexandra Soporan · Kansainvälinen myynti: Maximilien Da Cunha · Markkinointipäällikkö: Laurent Contios · Viestintä ja tapahtumat: Isabelle Doll & Paul Neveur · Tukitoiminta: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Pelikatsaus

Kierroksittain vaihtuva pelaaja on tarinankertoja . Hän saa pisteitä  bannettuaan sellaisen vihjeen, jonka ansiosta toiset pelaajat  arvaavat hänen korttinsa. Vihjeen on kuitenkin oltava ovela, sillä jos kaikki arvaavat oikean kortin, tarinankertoja ei saa yhtään pistettä! Kaikki muut pelaajat saavat pisteitä  arvaamalla tarinankertojan kortin ja houkuttelemalla muiden pelaajien äänet omille älykkäästi valituille korteilleen.


Peli päättyy yhden tai useamman pelaajan saavuttaessa tai ylittäessä **30** pistettä . Eniten pisteitä  saanut pelaaja voittaa.

Valmistelut

Sisältö

- ◆ Tämä sääntökirja
- ◆ 84 *Dixit*-korttia
- ◆ 8 äänestyskiekkoa
- ◆ 8 puista pelinappulaa
- ◆ 1 pelilautaa, jonka muodostavat:
 - A** 1 *pistelaskurata*
 - B** 8 *korttipaikkaa*
 - C** 1 *pelaaja-apu*
(Muistutus siitä, miten pisteitä saadaan)

Pelaaminen

Valmistelujen jälkeen se pelaaja, joka ensimmäisenä keksii arvoituksellisen vihjeensä, on ensimmäisen kierroksen tarinankertoja .

Arvoituksen luominen

Tarinankertoja katsoo kuutta kädessään olevaa korttia ja valitsee niistä inspiroivimman (**paljastamatta sitä**). Hän kertoo korttia kuvaavan vihjeen ääneen (sanan tai lauseen; katsokaa seuraavalta sivulta kohta «Neuvoja tarinankertojalle»). Sitten kaikki muut pelaajat valitsevat omista korteistaan sen, joka parhaiten kuvaa tarinankertojan antamaa vihjetä. Kukin pelaaja antaa valitsemansa kortin **salassa** tarinankertojalle, joka **sekoittaa** kaikki vastaanottamansa kortit oman korttinsa kanssa.

Arvoituksen ratkaiseminen





Tarinankertoja asettaa kortit sattumanvaraisesti kuvapuoli ylöspäin pelilaudan ympärillä sijaitseville korttipaikoille (paikkanumeroiden on jätävä näkyviin).
Esimerkki: Kuuden pelaajan pelissä tarinankertoja asettaa kuusi korttia korttipaikoille, joissa on numerot 1–6.

Muiden pelaajien tavoitteena on arvata tarinankertojan kortti. Kukin pelaaja (tarinankertojaa lukuun ottamatta) ottaa äänestyskiekkonsa ja kääntää siitä salassa esiin sen kortin numeron, jonka uskoo kuuluvan tarinankertojalle. Oma korttiaan ei voi äänestää. Kun kaikki ovat äänestäneet, pelaajat paljastavat äänestyskiekkonsa samanaikaisesti ja asettavat ne kyseisten korttien päälle.

Seuraavaksi alkaa pisteytysvaihe. Tarinankertoja paljastaa korttinsa ja laskee sen saamat äänet.








Jos **kaikki** äänestivät **tai** jos **kukaan** ei äänestänyt tarinankertojan korttia:



-  Tarinankertoja ei saa pisteitä .
-  Muut pelaajat saavat kukin 2 pistettä .




Jos **osa** pelaajista äänesti tarinankertojan korttia, **mutta eivät kaikki**:

-  Tarinankertoja saa **3** pistettä .
-  Myös tarinankertojan korttia äänestäneet pelaajat saavat **3** pistettä .
- Muut eivät saa pisteitä .





Lisäksi kullekin pelaajalle  (tarinankertojaa lukuun ottamatta) annetaan **1** bonuspiste  jokaista oman korttinsa saamaa ääntä kohden.

Pelaajat liikuttavat pelinappuloitaan pistelaskuradalla yhden askeleen yhtä saatua pistettä  kohden.

Kierroksen päätyminen

Kaikki kierroksella käytetyt kortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin hylättyjen korttien pinoon. Kukin pelaaja ottaa nostopinosta yhden kortin, niin että kädessä on jälleen kuusi korttia. Jos nostopinossa ei ole enää riittävästi kortteja, jäljelle jääneet kortit sekoitetaan hylättyjen korttien pinon kanssa uuden nostopinon muodostamiseksi.

Tarinankertojan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta tulee seuraavan kierroksen tarinankertoja.

Pelin päätyminen: Jos kierroksen lopussa yksi tai useampi pelaaja on saavuttanut tai ylittänyt **30** pistettä  pistelaskuradalla, peli päättyy välittömästi. Eniten pisteitä  kerännyt pelaaja voittaa. Tasapelitilanteessa kyseiset pelaajat jakavat voiton.

- 1 Kukin pelaaja valitsee värin ja ottaa sitä vastaavan kiekon ja pelinappulan.
- 2 Kukin pelaaja asettaa pelinappulansa pistelaskuradan aloitusruutuun. Pelinappulan paikka osoittaa pelaajan pelin aikana ansaitsemat pisteet .
- 3 Sekoittakaa kaikki 84 korttia ja jakakaa niistä kuusi kullekin pelaajalle kuvapuoli alaspäin.
- 4 Muodostakaa jäljelle jääneistä korteista nostopino.



Neuvoja tarinankertojalle

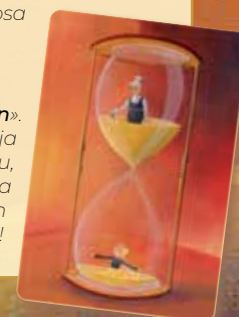
Vihje voi olla lause, joka koostuu niin monesta sanasta kuin kertoja haluaa. Se voi olla keksitty tai lainattu olemassa olevista töistä (esimerkiksi runo, laulu, elokuva tai sanonta). Vihjeen voi jopa laulaa tai esittää, tai se voi jäljitellä ääntä.

Jos vihje on liian helppo (esimerkiksi liian kuvaileva) tai liian vaikea (liian epähavainnollinen tai henkilökohtainen), tarinankertoja voi jäädä pisteittä. On löydettävä oikea tasapaino, niin että ainakin yksi pelaaja keksii kortin mutta kaikki eivät keksi sitä. Se ei ehkä aluksi tunnu helpolta, mutta inspiraation saa nopeasti!



Esimerkki 1: Tarinankertoja sanoo: «On MINUN syntymäpäiväni!» Kortti muistuttaa häntä jostakusta, joka on huomion keskipisteenä, kuten syntymäpäivänä. Hän toivoo, että osa pelaajista seuraa hänen ajatuksenkulkuaan!

Esimerkki 2: Tarinankertoja sanoo «uudelleensyntyminen». Kortti muistuttaa häntä elämän jatkuvuudesta ja siirtymisestä sukupolvelta toiselle. Hänestä tuntuu, että tämä sana on tasapainoinen vihje, jonka avulla kortti voidaan arvata sen olematta kuitenkaan liian ilmeinen. Hän toivoo olevansa oikeassa!



Esimerkki kuuden pelaajan pisteytysvaiheesta

«Uudelleensyntyminen»



Osa pelaajista äänesti tarinankertojan korttia, mutta eivät kaikki.



Vaaleanpunainen on kierroksen tarinankertoja, joten hän saa **3** pistettä .



Sininen ja **vihreä** ovat arvanneet tarinankertojan kortin, joten he molemmat saavat **3** pistettä .
Violetti, **keltainen** ja **punainen** eivät arvanneet tarinankertojan korttia, joten he eivät saa pisteitä .



Punainen äänesti **violetin** korttia, joten **violetti** saa yhden bonuspisteen .
Violetti ja **keltainen** äänestivät **sinisen** korttia, joten **sinisen** saa 2 bonuspistettä .

Kierroksen lopussa pelaajat saivat pisteitä seuraavasti :

🐰 = 3 **🐰 = 5** **🐰 = 3** **🐰 = 1** **🐰 = 0** **🐰 = 0**

Pelaaminen, kun pelaajia on kolme

Pelaajilla on kädessään 7 korttia.

- Arvoitusta luodessaan pelaajat 🐰🐰🐰 (tarinankertojaa lukuun ottamatta) valitsevat kukin 2 korttia, joten pelilaudan ympärille asetetaan 5 korttia tarinankertojan kortti mukaan lukien. Kierroksen lopussa 2 korttia valinneet pelaajat nostavat 2 uutta korttia yhden kortin sijasta.
- Päätösvaiheen aikana pelaajat 🐰🐰🐰 (tarinankertojaa lukuun ottamatta) saavat yhä yhden bonuspisteen , jos heidän omaa korttiaan äänestetään (riippumatta siitä, kumpi kortti on kyseessä).
Muuten säännöt pysyvät ennallaan.

Dixit

Lisäosat

Unelmointi jatkuu lisäosien kautta!

QUEST
Unenomaista
viattomuuden
etsintää

JOURNEY
Salaperäistä
ja lumoavaa
matkustamista

ORIGINS
Uskomattomien
maailmojen syntyä

DAYDREAMS
Mielikuvia herättäviä
päiväunia

MEMORIES
Häikäiseviä muistoja
lapsuudesta

REVELATIONS
Suloisia
keijukaistarinoita

HARMONIES
Luonnon
tasapainoa

ANNIVERSARY
Kaikkien aiempien
maailmojen
kohtauspaikka

MIRRORS
Yhteiskuntamme
katkeransuloista
heijastumaa

Jokainen lisäosa sisältää 84:ään uniikkiin jättikorttiin
kiteytetyn omaperäisen maailman.



... ja lisää on tulossa!