

ЖАН-ЛУІ РУБІРА МАРІ КАРДО, П'ЄРО

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Libellud



Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

Автор гри
Жан-Луї Рубіра

Художник
Марі Кардо, П'єро

Видавництво
Libellud

Компоненти

- Поле для підрахунку балів
- 84 карти з малюнками (далі карти)
- 12 карток для голосування
- 24 маркери для голосування
- 12 дерев'яних кроликів
- Правила гри

Підготовка до гри

Зберіть дві частини поля для підрахунку балів та покладіть його у центр столу. Кожен гравець обирає картку для голосування і потім ставить кролика відповідного кольору на нульову відмітку шкали на полі для підрахунку балів. 84 карти з малюнками перемішуються, кожному гравцеві роздається по 6 карт. Карти, що залишились, утворюють колоду запасів.

- Якщо у грі від 3 до 6 гравців, кожен отримує 1 маркер для голосування (колір не має значення).
- Якщо у грі від 7 до 12 гравців, кожен гравець отримує 2 маркери для голосування (колір не має значення).

Примітка. Інші гравці не повинні бачити ваші карти.

Суть гри

Оповідач

Кожного раунду один з гравців стає оповідачем. Він дивиться на 6 карт у своїх руках. Використовуючи одну з них, він вигадує асоціацію з цією картою та голосно називає її.

Асоціація може набувати різної форми: вона може складатися з декількох слів, бути звуком, піснею, відомою фразою, рядком вірша, назвою фільму, прислів'ям чи будь-чим іншим.

Вибір першого оповідача у грі: гравець, який першим визначився з асоціацією, оголошує про свою готовність і стає першим оповідачем.

Передача карт оповідачеві

Всі інші гравці обирають серед своїх 6 карт одну, яка найбільше відповідає вислову, озвученому оповідачем. Потім кожен з них віддає обрану карту оповідачеві, не показуючи її іншим гравцям. Оповідач перемішує отримані карти разом зі своєю картою та у довільному порядку розміщує карти на пронумеровані від 1 до 12 області поля для підрахунку балів.

Вибір карти оповідача: голосування

Мета гравців полягає в тому, щоб вірно відгадати карту оповідача серед усіх карт на полі. Використовуючи свою картку для голосування, кожен гравець таємно віддає голос за ту карту, яка, на його думку, належить оповідачеві (сам оповідач не голосує). Наприклад, якщо гравець вважає, що карта під номером три належить оповідачеві, то він розміщує свій маркер для голосування в отвір номер три на своїй картці. Щойно всі проголосували, кожен гравець відкриває свою картку для голосування, а оповідач показує, яка з карт насправді належить йому.

Примітка. Ні за яких умов не дозволяється голосувати за власну карту.

Якщо у грі 7 або більше гравців

Для збільшення своїх шансів на успіх кожен гравець може проголосувати за дві карти одразу, використовуючи при цьому обидва маркери для голосування.

Підрахунок балів

- Якщо всі гравці вгадають або навпаки – жоден з гравців не вгадає карту оповідача, то всі вони отримають по два бали, крім оповідача, котрий не отримує жодного балу.
- В іншому разі оповідач та гравці, які вгадали його карту, отримують по 3 бали.
- Також кожен гравець, окрім оповідача, отримує по 1 призовому балу за кожен голос, який був відданий за його карту, але не більше 3-х балів.

Далі гравці перемішують свої фішки кроликів вздовж шкали поля для підрахунку балів на кількість поділок, що дорівнює сумі отриманих балів.

Для гри, у якій 7 або більше гравців

- Якщо всі гравці вгадають або навпаки – жоден з гравців не вгадає карту оповідача, то всі вони отримають по два бали, крім оповідача, котрий не отримує жодного балу.
- В іншому разі оповідач та гравці, які вгадали його карту, отримують по 3 бали.
- Також кожен гравець, окрім оповідача, отримує по 1 призовому балу за кожен голос, який був відданий за його карту, але не більше 3-х балів.
- Якщо гравець, який відгадав карту оповідача, при цьому використав лише один маркер, він отримує додатковий бал.

Завершення раунду

Гравці добирають карти з колоди так, щоб у руці їх було знову 6. Якщо в колоді не вистачає карт, то скинуті карти перемішуються і з них формується нова колода. Наступним буде оповідач зліва від попереднього (за годинниковою стрілкою).

Завершення гри

Гра завершується, коли один з гравців набирає 30 балів. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю балів.

Якщо у грі три гравці

Замість 6 карт з малюнками гравці отримують по 7 карт. Гравці (окрім оповідача) скидають по 2 карти (замість однієї). Таким чином, завжди відкривається по 5 карт і гравці, як і раніше, повинні знайти серед них карту оповідача.



Діксіт вечірка – від 6 до 12 гравців

Підготовка

Зберіть дві частини поля для підрахунку балів та покладіть його у центр столу. Кожен гравець обирає картку для голосування і потім ставить кролика відповідного кольору на нульову відмітку шкали на полі для підрахунку балів. 84 карти з малюнками перемішуються і кожному гравцеві роздається по 5 карт. карти, що залишились, утворюють колоду запасів. Гравці беруть по одному зеленому маркеру для голосування. Тільки один гравець, який буде оповідачем у першому раунді, бере додатковий маркер червоного кольору.

Суть гри

Кожного раунду один з гравців стає оповідачем. Перед тим, як подивитися на свої карти, оповідач голосно каже будь-що іншим гравцям (що казати, дивись у базових правилах). На відміну від базової гри те, що каже оповідач, не має ніякого відношення до його карт.

Вибір першого оповідача у грі: гравець, який першим вигідає зв'язну історію, повинен оголосити іншим, що він буде оповідачем у цьому раунді.

Передача карт оповідачеві

Кожен гравець (разом з оповідачем) обирає одну карту зі своєї руки, яка, на його думку, найкраще ілюструє те, що розповів оповідач. Потім кожен з гравців віддає обрану карту оповідачеві, не показуючи її іншим. Перед тим, як у довільному порядку викласти карти на пронумеровані від 1 до 12 області поля для підрахунку балів, оповідач добре перемішує їх разом зі своєю картою.

Вибір найпопулярнішої карти: голосування

Використовуючи зелений маркер, кожен гравець, включно з оповідачем, повинен таємно проголосувати за карту, яка, на його думку, найкраще підходить під опис оповідача. Чим більше гравців проголосувало за ту саму карту, тим більше балів вона отримає.

Але будьте обережні! Оповідач також таємно голосує за одну з викладених карт, але цього разу за допомогою свого червоного маркера. Жоден з голосів, відданих за цю карту, не буде враховуватися під час підрахунку. Це залежить від оповідача, тому добре подумайте перед тим, як проголосувати, щоб не дати додатковий бал якомога більшому числу опонентів. Іншим гравцям також не треба забувати про це під час голосування! Щойно всі зробили свій вибір, кожен гравець відкриває свою карту для голосування.

Таким чином, оповідач у своєму раунді використовує обидва свої маркери для голосування: зелений та червоний. Гравці можуть голосувати за свої карти.

Підрахунок балів

- Кожен гравець отримує стільки балів, скільки гравців (включно з ним самим), віддали свої голоси за ту саму карту, що і він. Але не більше 5 балів.
- Гравці, які проголосували за карту, відмічену червоним маркером оповідача, не отримують балів.
- Гравець, який одноосібно проголосував за одну з карт, не отримує балів.

Приклад: Дмитро проголосував за карту номер 3, як і 5 інших гравців. Таким чином, Дмитро повинен отримати 6 балів, але, з урахуванням обмеження у 5 балів максимум, він отримає у цьому раунді лише 5 балів. Антон, як і Ірина, віддав свій голос за карту номер 2. На жаль, номер цієї карти відмічений червоним маркером оповідача. Отже, Антон та Ірина не отримують балів. Світлана проголосувала за карту, яка не отримала більше жодного голосу. Вона теж не отримує балів.

Кінець раунду

Кожен гравець добирає карти з колоди так, щоб у його руці знову було 5 карт. Далі таємно передає всі свої карти сусіду зліва. Зіграні карти скидаються. Якщо в колоді не вистачає карт, то скинуті карти перемішуються і з них формується нова колода. Наступним оповідачем буде гравець зліва від попереднього оповідача (за годинниковою стрілкою).

Завершення гри

Гра завершується, коли всі гравці побували у ролі оповідача. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

Для більш тривалої гри можна збільшувати кількість разів, під час яких кожен гравець буде оповідачем.

Командний Діксіт – 6, 8, 10 або 12 гравців

Підготовка до гри

Зберіть дві частини поля для підрахунку балів та покладіть його у центр столу. Сформуйте команди з двох гравців кожна. Два гравці однієї команди повинні бути за столом один навпроти одного. Кожна з команд бере по одній картці для голосування та розміщує відповідного кролика на нульову відмітку шкали підрахунку балів. 84 карти з малюнками перемішуються та роздаються по 4 кожному гравцю. Решта карт формує колоду запасів.

Суть гри Оповідач

Дивись ролі оповідача базової гри.

Передача карт оповідачеві.

Почувши сказане оповідачем, його партнер по команді передає йому карту, яка найточніше відповідає словам оповідача. Потім гравці кожної команди вирішують, хто з них буде передавати свою карту оповідачеві (вони мають право домовлятися між собою, але тільки в присутності інших гравців; також їм заборонено показувати чи описувати карти у своїх руках). Далі оповідач перемішує отримані карти і випадковим чином горілиць розкладає їх на пронумеровані від 1 до 12 області на полі для підрахунку балів.

Голосування та підрахунок балів

Оповідач, а також гравці, які передавали йому карти, не беруть участі у голосуванні. Голосування та підрахунок балів відбуваються відповідно до базових правил (не використовуйте правила голосування та підрахунку для 7 гравців).

Примітка. Ані оповідач, ані його партнер по команді не беруть участі у голосуванні.

Кінець раунду

Гравці добирають карти з колоди так, щоб у руці їх знову було 4. Зіграні карти скидаються. Якщо у колоді не вистачає карт, то скинуті карти перемішуються і з них формується нова колода. Наступним оповідачем буде гравець зліва від попереднього оповідача (за годинниковою стрілкою).

Завершення гри

Гра завершується, коли всі гравці побували в ролі оповідача. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

Для більш тривалої гри можна збільшувати кількість разів, під час яких кожен гравець буде оповідачем.

Українське видання підготували: Дирда Антон, Карпенко Ірина, Білоус Дмитро.

Українське видання ©2012-2019 ТОВ «Ігромаг» www.igromag.ua



Dixit

Доповнення

Чарівна пригода розквітає з кожним новим доповненням

ПРИГОДА
У пошуках
захоплюючих снів



ПОДРОЖ
Загадкова та
чарівна подорож



ВИТОКИ
Народження
фантастичних світів



МРІЇ
Неперевершені
сни наяву



СПОГАДИ
Яскраві спогади
дитинства



НАТХНЕННЯ
Пробудження
чарівного натхнення



ГАРМОНІЇ
Симфонія
природного
балансу



ЮВІЛЕЙНИЙ
Місце, де
зустрічаються
всесвіти

Кожне доповнення містить оригінальний всесвіт, що складається з 84 карт великого розміру



... далі буде!