



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Zawartość

- Plansza z torem punktacji
- 24 znaczniki głosowania
- 84 wielkoformatowe karty
- 12 pionków królików
- 12 tabliczek głosowania

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Każdy z graczy wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Należy umieścić swój pionek na polu 0 na torze punktacji. Karty trzeba potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 6 kart, a pozostałe stworzą talię kart do dobierania.

- W rozgrywce 3 do 6 graczy, każdy otrzymuje 1 znacznik głosowania (*kolor nie ma znaczenia*).
- W rozgrywce 7 do 12 graczy, każdy otrzymuje 2 znaczniki głosowania (*kolor nie ma znaczenia*).

Uwaga: Nie pokazuj dobranych kart pozostałym graczom.

Przebieg gry

Narrator

W każdej turze jeden z graczy wciela się w rolę narratora. Przegląda swoje 6 kart, które trzyma w dłoni. Spośród nich wybiera jedną i głośno wypowiada zdanie kojarzące mu się z wybraną kartą. Nie pokazuje jej innym graczom.

Zdanie opisujące kartę może przybrać różne formy: może składać się z jednego słowa, wielu słów lub nawet onomatopei. Skojarzenia mogą być dowolne np. zainspirowane istniejącym już dziełem (*fragmentem wiersza lub piosenki, tytułem filmu, przysłowiem itp.*)

Kto jest narratorem w pierwszej turze? Pierwszy gracz, który zgłosi, że wymyślił skojarzenie.

Wybór kart dla narratora

Pozostali gracze wybierają spośród swoich 6 kart jedną, ich zdaniem najlepiej pasującą do słów wypowiedzianych przez narratora. Następnie każdy z graczy wręcza wybraną przez siebie kartę narratorowi tak, aby inni gracze (*poza narratorem*) jej nie zobaczyli. Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (*otrzymanymi od pozostałych graczy*), a potem losowo rozkłada je odkryte obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Znalezienie karty narratora: głosowanie

Celem pozostałych graczy jest odnalezienie karty narratora wśród wszystkich odsłoniętych obrazów. Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na jedną z kart należącą, jego zdaniem do narratora (*który nie uczestniczy w głosowaniu*), korzystając ze swojej tabliczki głosowania. Na przykład: jeśli gracz uważa, że karta numer 3 należy do narratora, umieszcza swój znacznik głosowania na polu numer 3 na swojej tabliczce głosowania. Kiedy każdy uczestnik już zagłosuje, należy odsłonić wszystkie tabliczki głosowania. W tym momencie narrator ujawnia swoją kartę.

Znalezienie karty narratora: 7 i więcej graczy

Każdy gracz może ewentualnie zagłosować na drugą kartę, aby zwiększyć swoją szansę na trafienie. Wówczas wykorzystuje swój drugi znacznik głosowania, wybierając drugą kartę spośród wszystkich przedstawionych kart.

Uwaga: Nie można głosować na swoją kartę!

Podliczanie punktów

- Jeśli wszyscy gracze odnaleźli kartę narratora lub żaden z graczy jej nie odnalazł, narrator nie otrzymuje punktów, a pozostali gracze otrzymują po 2 punkty.
- W pozostałych przypadkach narrator otrzymuje 3 punkty tak jak i każdy gracz, który odnalazł kartę narratora.
- Każdy gracz (*poza narratorem*) otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy głos oddany na jego kartę (*maksymalnie 3 punkty, nawet jeśli jego karta otrzymała więcej niż 3 głosy*).

Podliczanie punktów: 7 i więcej graczy

- Jeśli wszyscy gracze znaleźli kartę narratora lub żaden z graczy jej nie znalazł, narrator nie otrzymuje punktów, a pozostali gracze otrzymują po 2 punkty.
- W pozostałych przypadkach narrator otrzymuje 3 punkty tak jak i każdy gracz, który odnalazł kartę narratora.
- Każdy gracz (*poza narratorem*) otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy głos oddany na jego kartę (*maksymalnie 3 punkty, nawet jeśli karta otrzyma więcej niż 3 głosy*).
- Każdy gracz, który głosował tylko na jedną kartę otrzymuje 1 dodatkowy punkt, jeśli odnalazł kartę narratora.

Gracze przesuwają pionki królików na torze punktów o tyle pól ile zdobyli punktów.

Koniec tury

Każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 6 w dłoni. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz znajdujący się po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze (*kolejność w następnych turach postępuje wedle wskazówek zegara*).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie gdy jeden z graczy osiągnie 30 punktów. Gracz, który zdobył najwięcej punktów jest zwycięzcą.

Gra 3-osobowa

Każdy gracz otrzymuje po 7 kart zamiast po 6. Każdy gracz (*za wyjątkiem narratora*) daje po 2 karty zamiast po 1. W ten sposób mamy odkryte 5 kart, spośród których wybieramy kartę narratora.

Dixit Party - od 6 do 12 graczy

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Każdy z graczy wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Karty należy potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 5 kart, a pozostałe tworzą talię kart do dobierania. Każdy gracz otrzymuje po 1 zielonym znaczniku głosowania. Tylko ten gracz, który będzie narratorem bierze dodatkowo - czerwony znacznik głosowania.

Przebieg gry

Narrator

Gracz, który zostaje narratorem w pierwszej rundzie, wypowiada zdanie przed obejrzeniem swoich kart. (Zobacz w podstawowych zasadach przykłady form jakie może przyjąć zdanie wypowiedziane przez narratora). Różnicą w stosunku do gry podstawowej jest to, że zdanie wypowiedziane przez narratora nie jest inspirowane jego kartami.

Kto jest narratorem w pierwszej turze? Pierwszy gracz, który zgłosi, że wymyślił skojarzenie.

Wybór kart dla narratora

Wszyscy gracze (w tym narrator) wybierają spośród swoich kart jedną, ich zdaniem, najlepiej pasującą do słów wypowiedzianych przez narratora. Następnie każdy z graczy wręcza wybraną przez siebie kartę narratorowi. Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (otrzymanymi od pozostałych graczy), a potem losowo rozkłada je (odkryte) obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Znalezienie najpopularniejszej karty: głosowanie

Każdy z graczy (w tym narrator) w tajemnicy głosuje na jedną z kart, najlepiej pasującą do słów narratora, korzystając ze swojej tabliczki głosowania i używając do tego zielonego znacznika głosowania. Im więcej graczy zagłosuje na jedną kartę, tym więcej punktów zdobędą. Uwaga! Narrator będzie również głosował na jedną z przedstawionych kart, ale tym razem będzie używał do tego czerwonego znacznika. Żaden z głosów oddanych na kartę, na którą narrator zagłosował czerwonym znacznikiem, nie będzie brany pod uwagę przy podliczaniu punktów. Narrator musi być przebiegły i starać się uniemożliwić zdobycie punktów swoim przeciwnikom. Kiedy każdy gracz zagłosuje, wszyscy pokazują swoje tabliczki głosowania.

Narrator zatem wykorzystuje 2 znaczniki głosowania: zielony i czerwony. Każdy gracz ma prawo głosować na swoją kartę.

Podliczanie punktów

- Gracz zdobywa tyle punktów ilu graczy (łącznie z nim) zagłosowało na tę samą kartę (maksymalnie 5 punktów).
- Gracze głosujący na kartę, na którą oddał głos narrator używając czerwonego znacznika, nie otrzymują punktów.
- Gracz, który jako jedyny zagłosował na daną kartę, nie otrzymuje punktów.

Przykład: Tomek zagłosował na kartę numer 3 tak jak 5 pozostałych graczy. Tomek powinien zdobyć 6 punktów, ale limit punktów wynosi 5, więc tym samym zdobył 5 punktów. Darek i Matylda zagłosowali na kartę numer 2, ale na tę kartę zagłosował również narrator, korzystając ze swojego czerwonego znacznika, zatem nie przynosi ona żadnych punktów. Natalia tymczasem zagłosowała na kartę, która nie otrzymała żadnych innych głosów, więc również nie otrzymuje punktów.

Koniec tury

Na końcu tury każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 5 w dłoni, następnie przekazuje swoje zasłonięte karty graczowi znajdującemu się po jego lewej stronie. Wykorzystane karty należy odrzucić. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze. Zanim gracze obejrzą swoje nowe karty, kolejny narrator wymyśla zdanie.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy był raz narratorem. Gracz, który zdobył najwięcej punktów ogłaszany jest zwycięzcą.

Możemy wydłużyć czas gry, pozwalając każdemu z graczy wcielić się w rolę narratora więcej razy.

Dixit drużynowo - 6, 8, 10 lub 12 graczy

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Następnie należy podzielić graczy na 2-osobowe drużyny. Gracze z jednej drużyny muszą usiąść przy stole naprzeciwko siebie. Każda drużyna wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Należy umieścić swój pionek na polu 0 na torze punktów. Karty należy potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 4 karty, a pozostałe tworzą talię kart do dobierania.

Przebieg gry

Narrator

Zobacz opis roli narratora w zasadach podstawowych.

Wybór kart dla narratora

Po wysłuchaniu zdania narratora jego kolega z drużyny podaje mu kartę najbardziej odpowiadającą wypowiedzianemu zdaniu. Gracze z pozostałych drużyn mogą rozpocząć konsultacje dotyczące tego, który z nich przekaże kartę narratorowi (członkowie jednej drużyny mogą ze sobą rozmawiać, ale tylko w obecności pozostałych drużyn i nie mogą pokazywać ani opisywać kart, które mają w dłoniach). Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (otrzymanymi od pozostałych drużyn), a potem losowo rozkłada je odkryte obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Głosowanie i podliczanie punktów

Żaden z graczy, którzy przekazywali kartę narratorowi (a także sam narrator), nie mogą brać udziału w głosowaniu. Głosowanie i podliczanie punktów przebiega według zasad gry podstawowej (nie bierze się pod uwagę zasad głosowania i podliczania z wariantu 7-osobowego).

Uwaga: Narrator i jego kolega z drużyny nie biorą udziału w głosowaniu.

Koniec tury

Na końcu tury każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 4 w dłoni. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy był raz narratorem. Drużyna, która zdobyła najwięcej punktów wygrywa.

Możemy wydłużyć czas gry, pozwalając każdemu z graczy wcielić się w rolę narratora więcej razy.



Wyłączna dystrybucja na terenie Polski:
HOBBITY.eu,
ul. Jagiellońska 50a,
33-300 Nowy Sącz,
hurt: <http://www.hobbity.pl>