

Автор : Jean-Louis ROUBIRA Ілюстратор : Marie CARDOUAT

Видавець : Régis BONNESSÉE

Dixit

Правила гри



Від автора:

«Коли ми були дітьми, що могло бути цікавішим за гру в хованки? Цією настільною грою я прагнув допомогти кожному віднайти в собі дитину...

Яке підібрати слово чи речення, щоб дати підказку моїм партнерам по грі так, аби вона не була надто вже очевидною? Всесвіт емоцій та сюрпризів, «Dixit» став захопленням для багатьох, від наймолодших до не таких вже й молодих, розширюючи горизонти нашої уяви. Та передусім «Dixit» зближує. Можливо, тому, що візуальне сприйняття є вкрай важливим для нас усіх».

Теорія гри: Автор: Jean-Louis Roubira • Ілюстратор: Marie Cardouat • Глава студії: Mathieu Aubert • Керівник проекту: Laurent Contios • Розробка гри: Valentin Gaudicheau • Художній керівник: Maëva Da Silva • Компонування та ергономічність: Thomas Dutertre • Графічний дизайн: Allison Macherpy & Ophélie Pimbert-Gris • Менеджер з виробництва: Alexandra Sorogal • Міжнародні продажі: Maximilien Da Cunha • Керівник відділу маркетингу: Laurent Contios • Комунікації та заходи: Isabelle Doll & Paul Neveur • Служба підтримки: Marion Ludovici & Pascale Belot

Огляд гри

Кожен хід один гравець грає роль «оповідача» . Він заробляє бали (), коли інші гравці  за його підказкою відгадують обрану ним карту. **Але підказка має бути не надто прозорою, бо якщо всі відгадають його карту, оповідач взагалі не отримує балів!** Всі інші гравці отримують , відгадуючи карту оповідача, а також – здобуваючи голоси інших гравців завдяки вдало підібраній до загаданої асоціації власній карті.

Гра закінчується, коли один чи більше гравців набирають 30 або більше . Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає.

Підготовка до гри

Компоненти

- ◆ Правила
- ◆ 84 карти
- ◆ 8 планшетів для голосування
- ◆ 8 дерев'яних кроликів
- ◆ 1 ігрове поле, що складається з:
 - A** 1 шкали підрахунку балів
 - B** 8 слотів для карт
 - C** 1 пам'ятки гравця (для підрахунку балів)

Як грати

Після підготовки гравець, який першим вигидає асоціацію-підказку, стає оповідачем  і починає гру.

🔗 Створіть загадку

Оповідач дивиться на 6 карт у своїй руці. Він обирає одну, що надихає його (**не розкриваючи карту**) і називає пов'язану з нею асоціацію (слово або фразу, див. «Пораду оповідачеві» на наступній сторінці). Потім кожен гравець обирає з 6 карт у своїй руці таку, що, на його думку, найкраще відповідає названій оповідачем підказці. Далі кожен гравець **долілиць** передає обрану карту оповідачеві, який **змішує** всі отримані карти (включно зі своєю).

🔗 Розгадайте загадку

Оповідач випадковим чином розкладає карти горілиць навколо ігрового поля навпроти пронумерованих слотів для карт (номери слотів має бути добре видно всім гравцям). *Приклад: у грі на 6 гравців оповідач викладає 6 карт у слоти, пронумеровані від 1 до 6.*

Мета інших гравців – відгадати карту оповідача. Кожен гравець (окрім оповідача) бере свій планшет для голосування і таємно встановлює на ньому номер карти, яку він вважає картою оповідача. Гравці не можуть голосувати за свої карти. Коли всі проголосували, гравці одночасно відкривають свої планшети та кладуть їх на карти, які обрали.

Далі починається фаза підрахунку балів. Оповідач показує свою карту і рахує кількість набраних нею голосів.



Якщо **всі** гравці проголосували за карту оповідача **або** якщо **ніхто** з гравців не проголосував за неї:

-  Оповідач не отримує балів .
-  Решта гравців отримує по **2**  кожен.



Якщо **дехто** з гравців проголосував за карту оповідача, **але не всі**:

-  Оповідач отримує **3** .
-  Гравці, що обрали карту оповідача, також отримують по **3**  кожен.
- Решта гравців не отримує балів .



 Кожен гравець (окрім оповідача) отримує 1 додатковий бонусний  за кожен голос, який інші віддали його карті.

Гравці просують свої фішки-кролики по шкалі підрахунку балів на одну поділку за кожен отриманий .

🔗 Кінець ходу

Всі карти, використані протягом ходу, скидаються горілиць, формуючи колоду відбою. Кожен гравець тягне одну карту з основної колоди, щоб у руці знову було 6 карт. Якщо в колоді недостатньо карт, щоб роздати всім гравцям, залишок карт перемішується з відбоем, утворюючи нову колоду.

Гравець ліворуч від оповідача стає новим оповідачем на наступний хід.

Кінець гри: якщо наприкінці ходу один чи більше гравців набирають **30**  на шкалі підрахунку балів, гра негайно завершується. Гравець, що має найбільше , стає переможцем. У разі нічиєї гравці з найбільшою кількістю балів розділяють перемогу.

- 1 Кожен гравець обирає колір, потім бере планшет для голосування і фішку-кролика відповідного кольору.
- 2 Кожен гравець ставить свою фішку-кролика на стартову поділку шкали підрахунку балів. Ця фішка показує кількість , набраних гравцем протягом гри.
- 3 Перемішайте всі 84 карти і роздайте по 6 карт долілиць кожному гравцеві.
- 4 Решта карт утворює основну колоду.



Порада оповідачеві

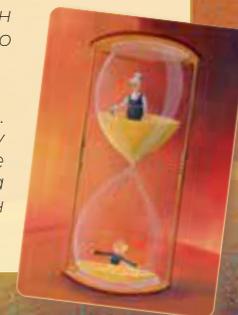
Підказка може бути реченням, складеним із будь-якої кількості слів. Вона може бути вигаданою або запозиченою з існуючих творів мистецтва (віршів, пісень, фільмів тощо). Підказку можна навіть проспівати, показати пантомімою чи зімітувати звуки тварин або механізмів.

Якщо підказка надто очевидна (наприклад, точно описує карту) або надто складна (дуже абстрактна чи особиста), оповідач може не отримати балів. Він має віднайти баланс, щоб принаймні один гравець (але не всі!) спромігся знайти потрібну карту. Спочатку це може здатися складним, але ви швидко з цим упораетесь!



Приклад 1: оповідач каже: «Це МІЙ день народження». Карта нагадує йому людину в центрі уваги, до якої прикуті всі погляди, ніби у день народження. Він сподівається, що хтось із гравців відстежить цю послідовність думок.

Приклад 2: оповідач каже: «Переродження». Ця карта нагадує йому плин життя, з покоління у покоління. Він відчуває, що це добре збалансований натяк, тож цю карту можна впізнати, але натяк не надто очевидний. Він сподівається, що хтось зрозуміє це правильно!



Приклад підрахунку балів у грі на 6 гравців

«Переродження»



Деякі гравці проголосували за карту оповідача, але не всі.



Рожевий був оповідачем у цей хід, тож він отримує 3 .



Синій та **Зелений** вгадали карту оповідача, тож кожен з них отримує 3 .
Фіолетовий, **Жовтий** та **Червоний** не вгадали карту оповідача, тому вони не отримують балів .



Червоний обрав карту **Фіолетового**. Тож **Фіолетовий** отримує 1 бонусний .

Фіолетовий та **Жовтий** обрали карту **Синього**. Тож **Синій** отримує 2 бонусні .

Наприкінці цього ходу гравці набрали відповідно:

 = 3   = 5   = 3   = 1   = 0   = 0 

Гра втрюх

Гравці грають 7 картами замість 6.

- Щоб створити загадку, гравці  (окрім оповідача) обирають кожен по 2 карти замість 1, тож на поле буде викладено 5 карт включно з картою оповідача. Наприкінці ходу гравці добирають 2 карти замість однієї.
- Отримуючи бали, гравці  (окрім оповідача) також отримують 1 бонусний , якщо інший гравець обере їхню карту (неважливо, яку з двох).

В іншому правила залишаються незмінними.

Dixit

Доповнення

Пориньте у безмежний всесвіт «Dixit» разом з доповненнями!

QUEST
У пошуках
захоплюючих
снів

JOURNEY
Загадкова та
чарівна подорож

ORIGINS
Народження
фантастичних світів

DAYDREAMS
Неперевершені
сни наяву

MEMORIES
Яскраві спогади
дитинства

REVELATIONS
Пробудження
чарівного натхнення

HARMONIES
Симфонія
природного балансу

ANNIVERSARY
Місце, де
зустрічаються
всесвіти

MIRRORS
Гірко-солодке
віддзеркалення
нашого світу

Кожне доповнення містить власний всесвіт з 84 унікальних карт великого розміру...



... далі буде!