



DiXit

O · D · Y · S · S · E · Y



Autor
Jean-Louis Roubira
Ilustracje
Marie Cardouat
Pierô
Projekt
Libellud

Zawartość

- Plansza punktacji
- 84 karty z ilustracjami
- 12 tabliczek do głosowania
- 24 znaczniki do głosowania
- 12 drewnianych króliczków
- 1 instrukcja

Przygotowanie

Rozłóżcie planszę punktacji pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje w wybranym kolorze tabliczkę do głosowania oraz króliczka, którego umieszcza na polu „0” na planszy punktacji. 84 karty z ilustracjami należy potasować i każdemu z graczy rozdać 6 kart. Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.

- W rozgrywce dla 3 – 6 graczy, każdy gracz otrzymuje 1 znacznik do głosowania (kolor jest nieistotny).
- W rozgrywce dla 7 – 12 graczy, każdy gracz otrzymuje 2 znaczniki do głosowania (kolor jest nieistotny).

Uwaga: Gracz powinien trzymać karty w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli ich treści.

Przebieg gry

Narrator

W każdej rundzie jeden z graczy zostaje narratorem. Narrator wybiera jedną z kart trzymanyh w ręku i głośno wypowiada jakiegokolwiek skojarzenie związane z jej treścią (nie pokazuje karty pozostałym graczom).

To, co gracz wypowiada może przyjąć różnorodną formę: może to być jedno słowo, może to być kilka słów, zdanie, albo tylko jakiś dźwięk. Może to być coś zupełnie zmyślnego, lub wręcz przeciwnie – coś istniejącego, jak fragment wiersza, czy piosenki, przysłowie, tytuł itp.

Wybór narratora na pierwszą rundę gry: Zostaje nim gracz, który jako pierwszy wymyśli skojarzenie do jednej ze swoich kart i oznajmi to pozostałym graczom.

Przekazywanie kart narratorowi

Każdy z pozostałych graczy wybiera teraz w sekrecie jedną ze swoich kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze nie mogą pokazywać wybranych kart innym graczom! Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i tasuje, łącznie z kartą, którą sam wybrał, a następnie rozkłada odkryte w przypadkowej kolejności na planszy punktacji, na polach ponumerowanych od 1 do 12.

Poszukiwanie karty narratora: głosowanie

Celem wszystkich graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy, na swojej tabliczce do głosowania, w tajemnicy głosuje na jedną z kart, którą typuje na należącą do narratora (sam narrator nie bierze udziału w głosowaniu). Na przykład, jeśli gracz uważa, że to karta na polu numer 3 należy do narratora, umieszcza swój znacznik do głosowania na polu o numerze 3 na swojej tabliczce do głosowania. Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają swoje typy, a narrator zdradza, która karta należy do niego.

Poszukiwanie karty narratora w rozgrywce na 7 i więcej graczy

Każdy z graczy może – ale nie musi – zagłosować na dwie karty spośród wyłożonych, aby zwiększyć swoje szanse. W tym celu korzysta z drugiego znacznika do głosowania.

Uwaga: Gracze nigdy nie mogą głosować na swoją własną kartę!

Punktowanie

- Jeśli wszyscy gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora, lub gdy żaden z graczy jej nie wskazał, narrator nie otrzymuje żadnych punktów, natomiast wszyscy pozostali gracze zdobywają po 2 punkty.
- W każdym innym przypadku:
 - po 3 punkty zdobywa zarówno narrator jak i gracze, którzy poprawnie wskazali jego kartę.
 - każdy gracz (za wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano otrzymuje 1 punkt za każdy głos (ale do maksymalnej liczby 3 punktów).

Punktowanie w rozgrywce na 7 i więcej graczy

- Jeśli wszyscy gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora, lub gdy żaden z graczy jej nie wskazał, narrator nie otrzymuje żadnych punktów, natomiast wszyscy pozostali gracze zdobywają po 2 punkty.
- W każdym innym przypadku:
 - po 3 punkty zdobywa zarówno narrator jak i gracze, którzy poprawnie wskazali jego kartę.
 - Każdy gracz (za wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano otrzymuje 1 punkt za każdy głos (ale do maksymalnej liczby 3 punktów, nawet jeśli zdobył więcej głosów).
- Gracze, którzy głosowali tylko na jedną kartę zdobywają 1 dodatkowy punkt, jeśli poprawnie wskazali kartę narratora.

Gracze przesuwają swoje króliczki na torze punktacji o liczbę pól odpowiadającą zdobytej liczbie punktów.

Koniec rundy

Każdy z graczy uzupełnia pulę kart w ręku do 6 kart. Jeśli w stosie nie ma wystarczającej liczby kart, aby wszyscy gracze otrzymali nową kartę, należy potasować karty odrzucone i utworzyć nowy stos dobierania. Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego (w ten sposób zmienia się narrator w kolejnych rundach).

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy co najmniej jeden z graczy osiągnie lub przekroczy granicę 30 punktów. Gracz, który po zakończonej rundzie posiada najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

Rozgrywka 3-osobowa

Gracze otrzymują na początku gry siedem kart, a nie sześć. Podczas przekazywania kart narratorowi, gracze przekazują po 2 karty zamiast po jednej. W ten sposób, odkrytych zostaje 5 kart, spośród których należy wytypować kartę narratora.

Dixit Party dla 6 – 12 osób

Przygotowanie

Rozłóżcie planszę punktacji pośrodku stołu. Każdy z graczy otrzymuje w wybranym kolorze tabliczkę do głosowania oraz króliczka, którego umieszcza na polu „0” na planszy punktacji. 84 karty z ilustracjami należy potasować i każdemu z graczy rozdać 5 kart. Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania. Każdy gracz otrzymuje zielony znaczek do głosowania. Tylko gracz, który będzie narratorem otrzymuje dodatkowo także czerwony znaczek.

Przebieg gry

Narrator

W każdej rundzie jeden z graczy zostaje narratorem. Narrator, zanim jeszcze spojrzy na karty trzymane w ręku, wypowiada głośno jakiegokolwiek „skojarzenie” (zobacz w zasadach podstawowych, jakie formy może przyjąć wypowiedziane „skojarzenie”). W przeciwieństwie do gry podstawowej, to co wypowiada narrator nie ma związku z żadną z jego kart.

Wybór narratora na pierwszą rundę gry: Zostaje nim gracz, który jako pierwszy wymyśli jakiegokolwiek „skojarzenie” i oznajmi to pozostałym graczom.

Przekazywanie kart narratorowi

Każdy z graczy, włączając narratora, wybiera jedną kartę spośród trzymanych w ręku, która jego zdaniem najlepiej ilustruje to, co powiedział narrator. Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i tasuje, łącznie z kartą, którą sam wybrał, a następnie rozkłada odkryte w przypadkowej kolejności na planszy punktacji, na polach ponumerowanych od 1 do 12.

Poszukiwanie najbardziej popularnej karty: głosowanie

Każdy gracz (łącznie z narratorem) głosuje w tajemnicy używając swojego zielonego znaczka na kartę, która najlepiej jego zdaniem ilustruje to, co powiedział narrator. Im więcej graczy zagłosuje na daną kartę, tym więcej punktów zdobędą. Ale uważajcie! Narrator ma do dyspozycji czerwony znaczek, którym zagłosuje na jedną z kart. Ta karta nie przyniesie graczom żadnych punktów. Narrator musi się dobrze zastanowić, na którą kartę będą głosować przeciwnicy, aby z pomocą czerwonego znaczka odebrać im okazję do zdobycia jak największej liczby punktów. Pozostali gracze także muszą mieć na względzie czerwony znaczek! Gdy wszyscy zagłosują, odkrywają swoje typy.

Narrator używa więc dwóch znaczników: zielonego i czerwonego. Wszyscy gracze mogą głosować na swoje własne karty.

Punktowanie

- Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ilu graczy (włączając siebie) głosowało na tę samą kartę, co on (ale maksymalnie 5 punktów).
- Gracze, którzy wskazali kartę oznaczoną przez narratora czerwonym znacznikiem nie otrzymują żadnych punktów.
- Gracz, który jako jedyny zagłosował na jakąś kartę, także nie otrzymuje punktów.

Przykład: Tomek głosował na kartę na polu 3, a wraz z nim 5 innych graczy. Tomek mógłby więc zdobyć 6 punktów, ale maksymalna dozwolona liczba wynosi 5, więc właśnie tyle punktów otrzymuje. Krzysiek wraz z Amelią głosowali na kartę na polu 2. Niestety, to właśnie tę kartę oznaczył narrator swoim czerwonym znacznikiem, więc oboje nie zdobywają żadnych punktów. Kasia jako jedyna głosowała na jedną z kart, więc także nie otrzymuje żadnych punktów.

Koniec rundy

Na koniec rundy każdy gracz uzupełnia pulę kart w ręku do 5 kart, a następnie przekazuje wszystkie karty, zakryte, graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Wykorzystane karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych. Jeśli w stosie nie ma wystarczającej liczby kart, aby wszyscy gracze otrzymali nową kartę, należy potasować karty odrzucone i utworzyć nowy stos dobierania. Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy każdy z graczy miał okazję jeden raz wcielić się w rolę narratora. Gracz, który zdobył najwięcej punktów wygrywa.

Gra dobiega końca, gdy każdy z graczy miał okazję jeden raz wcielić się w rolę narratora. Gracz, który zdobył najwięcej punktów wygrywa.

Dixit drużynowy dla 6, 8, 10 i 12 graczy

Przygotowanie

Rozłóżcie planszę punktacji pośrodku stołu. Utwórzcie dwuosobowe drużyny. Członkowie drużyny powinni siedzieć naprzeciwko siebie. Każda drużyna otrzymuje w wybranym kolorze tabliczkę do głosowania oraz króliczka, którego umieszcza na polu „0” na planszy punktacji. 84 karty z ilustracjami należy potasować i każdemu z graczy rozdać 4 karty. Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.

Przebieg gry

Narrator

Zobacz opis roli narratora dla gry podstawowej.

Przekazywanie kart narratorowi

Po wysłuchaniu „skojarzenia” narratora, jego kolega z drużyny przekazuje mu kartę ze swojej ręki, która najlepiej jego zdaniem ilustruje to, co narrator powiedział. Następnie, każda drużyna decyduje, który członek drużyny przekaże kartę narratorowi (członkowie drużyn mogą się naradzać, ale zawsze robią to w obecności innych graczy oraz nie pokazując, ani nie opisując kart, które trzymają w ręku). Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i tasuje, a następnie rozkłada odkryte w przypadkowej kolejności na planszy punktacji, na polach ponumerowanych od 1 do 12.

Głosowanie i punktowanie

Ani narrator, ani żaden gracz, który przekazał mu swoją kartę nie biorą udziału w głosowaniu. Głosowanie oraz punktowanie odbywa się wedle zasad z gry podstawowej (nie stosujcie zasad głosowania, ani punktowania z gry dla 7 i więcej graczy).

Uwaga: Ani narrator, ani jego kolega z drużyny nie biorą udziału w głosowaniu.

Koniec rundy

Na koniec rundy każdy z graczy uzupełnia pulę kart w ręku do 4 kart. Jeśli w stosie nie ma wystarczającej liczby kart, aby wszyscy gracze otrzymali nową kartę, należy potasować karty odrzucone i utworzyć nowy stos dobierania. Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy każdy gracz miał okazję jeden raz wcielić się w rolę narratora. Drużyna, która zdobyła najwięcej punktów wygrywa.

Jeśli chcecie wydłużyć rozgrywkę, możecie grać do momentu, gdy każdy z graczy będzie narratorem więcej razy.