

Dixit

kids

Pravidla hry

Úvodní slovo autorů

Élodie Clément

Mé velké díky patří celému týmu Libellud za tuto úžasnou příležitost podílet se na hře ze světa Dixit. Děkuji také Jeanu-Louisovi, Théovi a Hervine za to, že se se mnou podělili o své zkušenosti a nekonečnou představivost. Doufám, že naši malí králíčky splní vaše sny a přinesou vám radost.

Théo Rivière

Představa, že právě držíte tuto hru v rukou, mi dělá obrovskou radost a doufám, že vám přinese stejně tolik potěšení, jako jsme zažívali my při jejím vytváření. Děkuji Jeanu-Louisovi za jeho důvěru a za to, že stvořil úžasný svět Dixit. Díky patří také celému týmu Libellud, který nás během vývoje skutečně hýčkal, a Hervine za její talent a laskavost. Zvláštní poděkování patří Élodii za její tvořivost a podporu.

Jean-Louis Roubira

Malé děti kdysi s obdivem sledovaly, jak jejich starší sourozenci hrají Dixit, a s úžasem pozorovaly všechny ty podmanivé obrázky. Obrázky na kartách v této dětské verzi vyjadřují známé emoce, takže si teď mohou Dixit zahrát i ti nejmenší. Velké poděkování patří Élodii a Théovi za jejich tvůrčí nadšení během tohoto projektu.

Ilustrace karet



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Naskenujte tento
QR kód a podívejte se
na videonávod!
<https://bit.ly/3XFBhos>



Příběh

V neděli se koná velká narozeninová oslava králičího poštmistra! Všechno je připravené... až na pozvánky, které stále čekají na odeslání. Králičí poštmistr a jeho věrní králičí poštáci mají napilno – musí pozvat všechny králičky z okolních nor dřív, než v neděli vyjde sluníčko. Čas běží a každá zásilka se počítá... Snad se žádná pozvánka nezatoulá!

Přehled hry

Dixit Kids je kooperativní hra, ve které máte za úkol pozvat co nejvíce králičků na narozeninovou oslavu **králičího poštmistra**!

V daném kole se jeden z vás stane **králičím poštmistrem**. Jakmile navštívíte **noru**, zvolíte si jednoho z králičků za svého **hosta**. Z karet v ruce si následně vyberte tu, která dokáže co nejlépe vystihnout náladu tohoto hosta – tato karta se stává **pozvánkou**.

Ostatní hráči představují **králičí poštáky**. Mají doručit poštu králičkovi, kterého **králičí poštmistr** nevybral.

Nakonec musí **králičí poštáci** v doručené poště najít správnou **pozvánku**, aby ji mohli vložit **hostovi** do tlapy.

Herní součásti a příprava hry

1 herní deska

Vyjměte všechny herní součásti z krabice. Herní desku položte do krabice nahoru na kartonový výlisek.

2 dřevěných figurek králičků

Do každé **nory** umístěte 2 figurky králičků.

3 32 dílků dveří

Náhodně si vezměte 8 dílků: 4 🐰 a 4 🍷. Zbývající dílky odložte stranou, ve hře je už nebudete používat.

Uzavřete **nory** položením 2 dílků **dveří** (1 🐰 a 1 🍷) na každou **noru** stranou s králičkem nahoru.

4 1 figurka králičího poštmistra

Figurku **králičího poštmistra** položte na její výchozí políčko.

5 1 figurka sluníčka

Figurku **sluníčka** ☀️ umístěte na její výchozí pozici podél okraje krabice – na základě vámi zvolené obtížnosti hry buď na políčko „pondělí“, nebo „středa“.

6 84 Dixit karet a zásobník karet

Pečlivě zamíchejte všech 84 Dixit karet a každému hráči rozdejte 3 karty otočené lícem dolů. Zbývající karty vložte do zásobníku na karty, který představuje **brašnu králičího poštmistra**.



Pro standardní hru (doporučenou pro vaše první partie) umístěte figurku **sluníčka** ☀️ na políčko „pondělí“.

Jakmile si hru osvojíte, zahrajte si náročnější variantu a umístěte figurku **sluníčka** ☀️ na políčko „středa“.



Nejstarší hráč se pro první kolo stane **králičím poštmistrem**. Tomuto hráči předejte brašnu.

Průběh hry

Králičí poštmistr

Králičí poštmistr si musí vybrat svého **hosta** ze dvou králíčků v **noře**, u níž právě stojí jeho figurka.

Přesuňte figurku *králičího poštmistra* na políčko před vybraného králíčka – ten se stává **hostem**.

Ze tří karet ve své ruce vyberte jednu, která vystihuje náladu **hosta**.

Vybranou kartu položte lícem dolů na stůl, aniž ji ukážete ostatním hráčům – tato karta je **pozvánkou**.

Volba pozvánky

Králičí pošťáci

Králičí pošťáci musí doručit poštu druhému králíčkoví v **téže noře** – tedy tomu, kterého si *králičí poštmistr* **nevybral**.

Jakmile *králičí poštmistr* určí svého **hosta**, vybere si každý *králičí pošťák* jednu ze svých karet v ruce, která vystihuje náladu druhého králíčka v **noře** (toho, před kterým nestojí figurka *králičího poštmistra*).

Jakmile mají všichni vybráno, položí své karty lícem dolů na **pozvánku**, aby ostatní hráči neviděli, co je na položených kartách.

Co když nemáte kartu, která by vystihla náladu druhého králíčka v noře? Zvolte kartu, která je s náladou **hosta** v **co největším kontrastu**.

Příklad hry ve čtyřech hráčích

Anička je *králičí poštmistr*, takže si musí vybrat, který ze dvou králíčků bude jejím **hostem**.

Figurku *králičího poštmistra* umístí před vybraného králíčka.

Zvolí kartu, která vystihuje náladu tohoto králíčka, a položí ji lícem dolů.

Kuba, **Marek** a **Eliška** musí doručit poštu druhému králíčkoví v **noře**. Každá z jejich karet by měla vystihovat náladu tohoto králíčka.

Kuba vybere kartu, která náladu králíčka vystihuje naprosto přesně.

Marek moc dobrou kartu nemá. Není úplně jasné, co přesně jeho karta znamená, ale Marek doufá, že to ostatní hráči pochopí.

Eliška nemá žádnou kartu, která by odpovídala náladě králíčka. Zvolí tedy kartu, která se od nálady hosta úplně liší.

Všichni položí své karty lícem dolů na **pozvánku**.

Hledání pozvánky

Králičí poštmistr vezme všechny zahrané karty a pečlivě je zamíchá. Poté je vyloží lícem vzhůru na stůl.

Jste-li *králičí poštmistr*, dejte si pozor, abyste nijak nenapověděli, která karta je **pozvánkou**, a při vykládání karet nijak nereagujte!

Králičí pošťáci musí mezi vyloženými kartami najít **pozvánku**. Která z nich asi nejlépe vystihuje náladu **hosta**?

V této fázi hry *králičí pošťáci* nesmějí mluvit! Jakmile se některý *králičí pošťák* rozhodne, kterou kartu považuje za **pozvánku**, zvedne ruku.

Vyhodnocení kola

Jakmile všichni *králičí pošťáci* zvednou ruku, *králičí poštmistr* napočítá do tří a všichni *králičí pošťáci* současně ukáží prstem na kartu, o níž si myslí, že je **pozvánkou**. *Králičí poštmistr* poté odhalí, která karta byla skutečně **pozvánkou**, a spočítá, kolik *králičích pošťáků* ji zvolilo. Nyní mohou nastat dvě situace:

Dva nebo více *králičích pošťáků* zvolili správnou **pozvánku**: **Pozvánku** se hostovi podařilo doručit!



Králičí poštmistr otevře dveře **nory** a vyjme **obě** králičí figurky – **host** přece nepůjde na oslavu sám!

Poté obě figurky umístí na políčka odpovídající jejich barvám uprostřed herní desky.

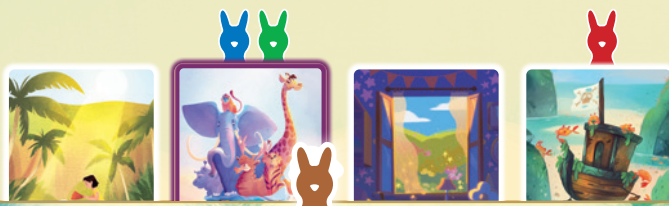


Oba dílky **dveří** vraťte zpět na **noru**, a to stranou se „zavřenými dveřmi“ nahoru. *Králičí poštmistr* už tuto **noru** po zbytek hry nemusí znovu navštívit.



Méně než dva *králičí pošťáci* dokázali zvolit správnou **pozvánku**: Jejda! **Pozvánka** se asi někde zatoulala... *Králičí poštmistr* se do této **nory** bude muset později vrátit a králíčkoví **pozvánku** znovu doručit.

Příklad hry ve čtyřech hráčích



Eliška a Marek dokázali najít **pozvánku**!

Dva **králíčí poštáři** ji objevili, takže se pozvánku podařilo **hostovi** doručit. Oba králíci z nory se přidávají k oslavě.



Dixit Kids je hra, která rozvíjí vaši představivost a podněcuje ke společnému povídání! Po každém kole si popovídejte o svých volbách a kartách, které jste zahráli.



Konec kola

Králíčí poštmistr posune figurku sluníčka 🌞 na další den v týdnu.



Pokud figurka sluníčka 🌞 na své pouti zatím nedorazila na „neděli“, připravte nové kolo. **Králíčí poštmistr** předá brašnu hráči po své levici. Tento hráč se v dalším kole stává **králíčím poštmistrem**. Nový **králíčí poštmistr** odhodí zahrané karty z předchozího kola stranou na odhazovací hromádku. Poté každému hráči, včetně sebe, rozdá po jedné nové kartě otočené lícem dolů, aniž se na ně podívá – aby měl každý z hráčů opět **tři karty** v ruce.

Králíčí poštmistr posune svou figurku ve směru šipek po cestě k nejbližší **noře**, která má dveře otočené stranou s králíčkem nahoru. Nyní zahajte nové kolo!

Konec hry

Konec hry nastává, když:

– všichni králíci sedí kolem stolu uprostřed herní desky,

NEBO

– **sluníčko** 🌞 dorazilo na svou cílovou pozici – „neděli“.

Umístěte figurku králíčího poštmistra na její místo u stolu a velká narozeninová oslava může začít! Ale jak úžasná a nezapomenutelná nakonec bude?

0 králíčků na oslavě	Králíčí poštmistr se chudáček cítí trochu osaměle...
2 králíci na oslavě	Je to malá, ale velmi příjemná oslava.
4 králíci na oslavě	Několik míst zůstalo prázdných, ale všichni se skvěle bavili!
6 králíčků na oslavě	Na tuhle oslavu bude králíčí poštmistr dlouho vzpomínat!
8 králíčků na oslavě	Skvělá oslava s litry mrkvové šťávy!

Poděkování (2025): Autoři: Élodie Clément, Théo Rivière a Jean-Louis Roubira • Ilustrace: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) a Lemonjuiceday (Iris Wincker) • Vedoucí studia: Mathieu Aubert a Benoît Forget • Projektoví manažeři: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault a Alexandra Soporán • Vývoj: Lucas Forlacroix • Vývojová podpora: Wilfried a Marie Fortovi • Art director, prototypování a ergonomie: Hervine Galliou • Grafika: Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin a Vincent Diez • Produkční manažer: Stéphane Robert • Manažer partnerství: Marin Mari • Marketing: Anne-Sophie Martin a Inès Othmann • Komunikace: Clément Garnier a Rosie Howe • Administrativa: Marion Ludovici • Další přispěvatelé: Maéva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz a Olexandr Něvskij. Autoři týmu Libellud a týmu Space Cow děkují Eve, Rémi, Sylvainovi, Thierryemu, Amaye, Gabrielovi, Anastasii, Cômovi, Sörenovi, Noélii, Gaspardovi, Madeline, Olivii a Léi, Aline a jejím malým testerům a také Maison des 3 Quartiers v Poitiers.

Dixit™ je hra vytvořená Jeanem-Louise Roubirem a vydaná vydavatelstvem

Libellud

Dixit

prožijte sen naplno – s rodinou nebo přáteli.

Objeďte různé verze a rozšíření kouzelného světa Dixit. Oceňované hry, které se prodalo více než 12 milionů kopií!



Disney
EDITION