

Dixit imprezka

6-12 graczy

W tym wariantcie nie ma jednej prawidłowej odpowiedzi.
Celem jest wybranie najpopularniejszej karty, unikając jednocześnie karty z pułapką!

Przygotowanie

- 1 Każdy z graczy otrzymuje 2 tarcze do głosowania, króliczka i żeton w wybranym kolorze.
- 2 Każdy z graczy umieszcza swojego króliczka na polu „0” na planszy. Króliczek wskazuje liczbę 🍄 zdobytych przez gracza od początku gry.
- 3 84 karty należy potasować i każdemu z graczy rozdać po 4 zakryte karty. **Gracze nie spoglądają jeszcze na swoje karty.**
- 4 Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.



Przebieg rundy

Gracz, który jako pierwszy wymyśli nazwę dla sterowca na pudełku, zostaje narratorem w pierwszej rundzie.

🌀 Wymyśl skojarzenie

ZANIM NARRATOR SPOJRZY NA SWOJE KARTY, wypowiada głośno jakiegokolwiek słowo albo zdanie jako skojarzenie (zob. „Porady dla narratora” w instrukcji do gry podstawowej). **W tym wariantcie skojarzenie narratora nie ma związku z żadną z jego kart.**

Każdy z graczy (łącznie z narratorem) wybiera teraz w sekrecie 1 kartę ze swoich 4 kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze, nie pokazując wybranych kart, przekazują je narratorowi. Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i je tasuje, łącznie z kartą, którą sam wybrał.

🌀 Głosowanie na najpopularniejszą kartę

Narrator rozkłada odkryte karty wokół planszy – obok miejsc na karty (numery muszą być widoczne).

Przykład. W grze 6-osobowej narrator umieszcza karty nad numerami od 1 do 6.

Celem graczy jest zagłosowanie na kartę, która zdobędzie najwięcej głosów. Każdy z graczy (łącznie z narratorem) **bierze 1 ze swoich tarcz do głosowania** i w tajemnicy głosuje na kartę, która jego zdaniem najlepiej pasuje do skojarzenia narratora. Im więcej graczy zagłosuje na tę samą kartę, tym więcej punktów zdobędą. Głosowanie polega na ustawieniu pokrętła na tarczy do głosowania na wartości odpowiadającej numerowi karty, na którą gracz chce zagłosować, i położeniu tarczy zakrytej na stole.

Następnie narrator używa swojej drugiej tarczy do głosowania, aby **zastawić pułapkę na pozostałych graczy** 🚫. W tym celu ustawia pokrętło na wartości odpowiadającej wybranej przez siebie karcie. **Ta karta nie zapewni graczom żadnych punktów!**

Każdy z graczy (łącznie z narratorem) odkrywa swoją tarczę do głosowania i kładzie ją obok typowanej karty. Następnie narrator ujawnia, gdzie znajduje się pułapka, i zakrywa tę kartę. Teraz zaczyna się punktowanie.



Gracze, którzy zagłosowali na kartę z pułapką, nie otrzymują żadnych punktów 🚫.



Gracz, który jako jedyny zagłosował na daną kartę, nie otrzymuje żadnych punktów 🚫.



Pozostali gracze zdobywają po 🍄 za każdy głos (łącznie z ich własnym) oddany na kartę, na którą sami zagłosowali.

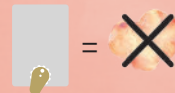
Przykład punktowania w rozgrywce 6-osobowej



Nowe horyzonty.

Każdy z graczy, który zagłosował na kartę z numerem **2**, otrzymuje **3**, ponieważ na karcie znajdują się 3 tarcze do głosowania. Tylko 1 gracz zagłosował na kartę z numerem **3**. Ten gracz nie otrzymuje żadnych punktów **X**.

Dwoje graczy, którzy zagłosowało na kartę z numerem **6**, zdobyłoby **2**, ponieważ na karcie znajdują się 2 tarcze do głosowania. Niestety na tej karcie narrator zastawił pułapkę **X**, co oznacza, że ci gracze nie otrzymują żadnych punktów.



Koniec rundy

Wszystkie karty użyte w tej rundzie należy położyć odkryte poza obszarem gry i stworzyć z nich stos kart odrzuconych. Każdy z graczy uzupełnia karty na ręce do 4 kart. Jeśli w stosie dobierania nie ma wystarczającej liczby kart, należy potasować wszystkie pozostałe karty wraz ze stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nowy stos dobierania.

Następnie każdy z graczy przekazuje swoją talię graczowi po lewej. Gracze nie patrzą na otrzymane talie. Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie dotychczasowego narratora (w ten sposób narrator zmienia się we wszystkich kolejnych rundach).

Koniec gry. Gra kończy się po rundzie, w której 1 z graczy zdobył co najmniej 30 . Gracz z największą liczbą wygrywa. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Porady


- Narrator nie powinien długo myśleć nad skojarzeniem. Wystarczy, że powie pierwszą rzecz, która przychodzi mu do głowy. Przed nim dużo ważniejsze wybory, więc ten nie powinien zajmować mu zbyt wiele czasu.
- Gracze powinni się zastanowić, czy wybór najbardziej oczywistej karty jest dobrym pomysłem. W końcu narrator może planować, że zastawi na niej pułapkę.

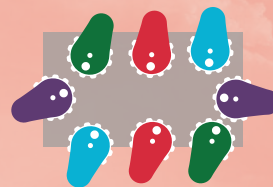
Dixit drużynowy

8, 10 i 12 graczy

W tym wariantcie gracze łączą siły ze swoim partnerem z drużyny. Aby wygrać, muszą efektywnie podzielić się zadaniami i zdobyć jak najwięcej punktów.

Przygotowanie

- 1 Gracze dzielą się na 2-osobowe drużyny. Następnie każda drużyna otrzymuje 2 tarcze do głosowania i króliczka w wybranym kolorze. Członkowie każdej drużyny biorą po 1 tarczy do głosowania i siadają naprzemiennie obok siebie.
- 2 Każda z drużyn umieszcza swojego króliczka na polu „0” na planszy. Króliczek wskazuje liczbę  zdobytych przez drużynę od początku gry.
- 3 84 karty należy potasować i każdemu z graczy rozdać po 4 zakryte karty.
- 4 Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.



Przebieg rundy

Gracz, który jako pierwszy wymyśli nazwę dla sterowca na pudełku, zostaje narratorem w pierwszej rundzie.

Wymyśl skojarzenie

Narrator wybiera **1 z 4** kart trzymany w ręku (**nie pokazuje karty pozostałym graczom**) i wypowiada głośno jakiegokolwiek skojarzenie związane z jej treścią (może to być 1 słowo albo zdanie, zob. „Porady dla narratora” w instrukcji do gry podstawowej). **Następnie jego partner i 1 członek każdej drużyny wybierają w sekrecie 1** ze swoich kart, która ich zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora.

Członkowie tej samej drużyny mogą ze sobą rozmawiać i wspólnie zdecydować, kto z nich odda kartę. Mogą to robić tylko w obecności pozostałych graczy oraz bez pokazywania i opisywania trzymany kart.

Gdy każda drużyna wybierze po 1 karcie, narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i je tasuje, łącznie z kartą, którą wybrał jego partner.

Odgadnij skojarzenie

Narrator rozkłada odkryte karty wokół planszy – obok miejsc na karty (numery muszą być widoczne).

Przykład. W rozgrywce 8-osobowej narrator umieszcza karty nad numerami od 1 do 5.


Celem wszystkich drużyn jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy, który nie oddał karty, w tajemnicy głosuje na 1 z kart, którą typuje na należącą do narratora. Głosowanie polega na ustawieniu pokrętła na tarczy do głosowania na wartości odpowiadającej numerowi karty, na którą gracz chce zagłosować.



Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają swoje tarcze i kładą je obok typowanych kart.

Teraz zaczyna się punktowanie. Narrator ujawnia, która karta była jego, i zlicza, ile dostała głosów. Gracze przesuwają króliczki swojej drużyny na torze punktacji o liczbę pól odpowiadającą zdobytej liczbie punktów.





Jeśli wszyscy gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora:



 Narrator nie otrzymuje żadnych punktów ❌.


 Pozostałe drużyny zdobywają po .



Jeśli tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora:


 Narrator zdobywa .



 Gracze, którzy poprawnie wskazali kartę narratora, także zdobywają .

 Wszyscy pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów ❌.





Jeśli żaden z graczy nie wskazał karty należącej do narratora:

 Narrator nie otrzymuje żadnych punktów ❌.

 Pozostałe drużyny zdobywają po .



Dodatkowo każdy gracz  (z wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano, zdobywa bonusowy  za każdy głos.

Przykład punktowania w rozgrywce 10-osobowej





Dalej, poczęstuj się jogurtem!




Tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora.


Na koniec tej rundy gracze zdobyli kolejno:

 =   =   =   = ❌  = ❌



Narrator jest członkiem drużyny **niebieskiej**, więc zdobywa .




Drużyny **fioletowa** i **zielona** prawidłowo wskazały kartę narratora, więc obie zdobywają po .

Drużyny **pomarańczowa** i **różowa** nie wskazały karty narratora, więc nie otrzymują żadnych punktów ❌.





Drużyna **pomarańczowa** oddała głos na kartę drużyny **zielonej**, więc drużyna **zielona** zdobywa bonusowy .

Drużyna **różowa** oddała głos na kartę gracza z drużyny **niebieskiej**, do której należy narrator. Drużyna **niebieska** również zdobywa bonusowy .

Koniec rundy

Wszystkie karty użyte w tej rundzie należy położyć odkryte poza obszarem gry i stworzyć z nich stos kart odrzuconych. Każdy z graczy uzupełnia karty na ręce do 4 kart. Jeśli w stosie dobierania nie ma wystarczającej liczby kart, należy potasować wszystkie pozostałe karty wraz ze stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nowy stos dobierania.

Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie dotychczasowego narratora (w ten sposób narrator zmienia się we wszystkich kolejnych rundach).

Koniec gry. Gra kończy się po rundzie, w której 1 z drużyn zdobyła co najmniej 30 . Drużyna z większą liczbą  wygrywa. W przypadku remisu remisujące drużyny współdzielą zwycięstwo.