

Dixit Πάρτι

6-12 παίκτες

Σε αυτή την παραλλαγή του Dixit Odyssey, δεν υπάρχει μια «σωστή απάντηση»: ο σκοπός σας είναι να βρείτε την πιο δημοφιλή κάρτα και να αποφύγετε την κάρτα παγίδα!

Προετοιμασία

- 1 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τους δυο δίσκους, το κουνέλι και τον χρωματιστό δείκτη του χρώματος αυτού.
- 2 Οι παίκτες τοποθετούν το κουνέλι τους στη θέση εκκίνησης της γραμμής βαθμολογίας. Αυτό το πιόνι δείχνει τον αριθμό των 🐰 που έχει κερδίζει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 3 Ανακατέψτε και τις 84 κάρτες και μοιράστε 4 κλειστές σε κάθε παίκτη. **Αφήστε τις κλειστές προς το παρόν.**
- 4 Φτιάξτε μια τράπουλα με τις υπόλοιπες κάρτες.



Πως παίζεται

Ο πρώτος παίκτης που θα προτείνει ένα όνομα για το αερόστατο γίνεται ο αφηγητής για τον πρώτο γύρο.

🌀 Δημιουργήστε τον γρίφο

ΠΡΙΝ ΔΕΙ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ, ο αφηγητής λέει μια λέξη ή φράση ως το στοιχείο (δείτε «Συμβουλές για τον αφηγητή» στους κανόνες του βασικού παιχνιδιού). **Σε αυτή την παραλλαγή, το στοιχείο του αφηγητή δεν βασίζεται σε κάποια από τις κάρτες του.**

Όλοι οι παίκτες (και ο αφηγητής) μπορούν τώρα να δουν τις 4 κάρτες του χεριού τους και να επιλέξουν εκείνη που πιστεύουν ότι απεικονίζει καλύτερα το στοιχείο του αφηγητή. Καθένας δίνει την κάρτα του στον αφηγητή, ο οποίος προσθέτει και τη δική του κάρτα και τις ανακατεύει όλες μαζί.

🌀 Ψηφίστε για την πιο δημοφιλή κάρτα

Ο αφηγητής τοποθετεί τυχαία τις κάρτες ανοιχτές στις αριθμημένες υποδοχές γύρω από το ταμπλό (οι αριθμοί στις υποδοχές πρέπει να παραμείνουν ορατοί). *Παράδειγμα: με έξι παίκτες, ο αφηγητής τοποθετεί τις 6 κάρτες στις υποδοχές με τους αριθμούς από το 1 έως το 6.*

Ο σκοπός των παικτών είναι να ψηφίσουν την κάρτα που θα πάρει τις περισσότερες ψήφους. Όλοι (και ο αφηγητής) **παίρνουν έναν από τους δίσκους τους** και κρυφά ψηφίζουν την κάρτα που πιστεύουν ότι ταιριάζει πιο καλά στο στοιχείο που ανακοίνωσε ο αφηγητής. Όσο πιο πολλές οι ψήφοι σε μια κάρτα, τόσο πιο πολλοί θα είναι οι πόντοι που θα πάρουν οι παίκτες! Οι παίκτες ψηφίζουν γυρίζοντας τον τροχό στο δίσκο τους έτσι, ώστε να φαίνεται ο αριθμός της κάρτας την οποία θέλουν να ψηφίσουν, και μετά τοποθετούν τον δίσκο κλειστό στο τραπέζι.

Κατόπιν, ο αφηγητής χρησιμοποιεί τον δεύτερο δίσκο του για να **παγιδεύσει μια από τις κάρτες** 🚫, γυρίζοντας τον τροχό ώστε να δείχνει τον αριθμό της: **αυτή η κάρτα δεν θα δώσει πόντους!**

Όλοι οι παίκτες (και ο αφηγητής) στη συνέχεια αποκαλύπτουν το δίσκο τους και τον τοποθετούν στην αντίστοιχη κάρτα. Τέλος, όταν όλοι τοποθετήσουν τον δίσκο τους σε μια κάρτα, ο αφηγητής αποκαλύπτει ποια κάρτα είναι παγιδευμένη και την κλείνει. Στη συνέχεια ξεκινάει η φάση βαθμολόγησης:



🐰 Οι παίκτες που ψηφίσαν την **παγιδευμένη κάρτα** δεν κερδίζουν πόντους. ❌



Εάν ένας παίκτης είναι ο **μόνος που ψηφίσε** μια συγκεκριμένη κάρτα δεν κερδίζει πόντους. ❌



Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν ένα πόντο ανά ψήφο (συμπεριλαμβάνοντας και την δική τους) που μάζεψε η κάρτα που ψηφίσαν.

Παράδειγμα βαθμολόγησης σε παρτίδα 6 παικτών



«Νέοι Ορίζοντες»

Όσοι ψήφισαν την **2** κερδίζουν από **3** πόντους, επειδή υπάρχουν τρεις δίσκοι ψηφοφορίας στην κάρτα.

Μόνο ένας παίκτης ψήφισε την **3**. Αυτός ο παίκτης δεν κερδίζει πόντους. **X**

Οι 2 παίκτες που ψήφισαν την **6** θα έπαιρναν κανονικά από **2** πόντους ο καθένας, επειδή υπάρχουν δυο δίσκοι ψηφοφορίας στην κάρτα. Δυστυχώς όμως γι' αυτούς, αυτή η κάρτα ήταν παγιδευμένη **X** από τον αφηγητή, οπότε δεν κερδίζουν τίποτα.




🌀 Τέλος του γύρου

Όλες οι κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του γύρου τοποθετούνται ανοιχτές σε μια στοίβα σκάρτων, μακριά από το χώρο του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα από την τράπουλα ώστε να έχει πάλι 4 κάρτες στο χέρι του. Αν δεν υπάρχουν αρκετές κάρτες στην τράπουλα, ό,τι απέμεινε μαζί με τα σκάρτα ανακατεύονται για να δημιουργηθεί μια νέα τράπουλα.

Στη συνέχεια κάθε παίκτης δίνει τις κάρτες του χεριού του στον παίκτη στα αριστερά του, ο οποίος δεν τις κοιτάζει προς το παρόν. Ο παίκτης στα αριστερά του αφηγητή γίνεται ο νέος αφηγητής για τον επόμενο γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού: Αν στο τέλος ενός γύρου, ένας ή περισσότεροι παίκτες έχουν φτάσει ή ξεπεράσει τους **30**  στη γραμμή βαθμολογίας, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως.

Ο παίκτης που έχει τους περισσότερους  είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Συμβουλές

- Ως αφηγητής, μην σκέπτεστε πολύ για το στοιχείο που θα πείτε! Απλά πείτε κάτι που σας εμπνέει: το πρώτο πράγμα που σας αρέσει και σας έρχεται στο νου. Θα ακολουθήσουν πιο σημαντικές επιλογές, οπότε μην κολλάτε πολύ σε αυτήν εδώ!
- Να είστε διστακτικοί στο να επιλέξετε την πιο προφανή κάρτα: ο αφηγητής μπορεί να σχεδιάζει να την παγιδεύσει.

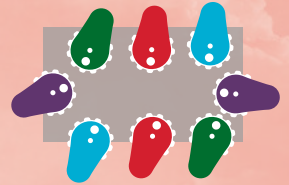
Dixit για ομάδες

8, 10 ή 12 παίκτες

Σε αυτή την παραλλαγή του Dixit Odyssey, πρέπει να φτιάξετε ομάδα με έναν συμπαίκτη σας για να νικήσετε! Μοιραστείτε αποτελεσματικά τις εργασίες σας για να κερδίσετε τους περισσότερους πόντους!

Προετοιμασία

- 1** Οι παίκτες δημιουργούν ομάδες των 2, επιλέγουν ένα χρώμα ανά ομάδα και παίρνουν τους 2 δίσκους και το κουνέλι του χρώματος τους. Οι δυο συνεργάτες παίρνουν ένα δίσκο ο καθένας, και κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο στο τραπέζι.
- 2** Οι ομάδες τοποθετούν τα κουνέλια τους στην θέση εκκίνησης της γραμμής βαθμολογίας. Αυτό το πιόνι δείχνει τον αριθμό των πόντων που έχει κερδίσει η ομάδα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 3** Ανακατέψτε και τις 84 κάρτες και μοιράστε 4 κλειστές σε κάθε παίκτη.
- 4** Φτιάξτε μια τράπουλα με τις υπόλοιπες κάρτες.



Πως παίζεται

Ο πρώτος παίκτης που θα προτείνει ένα όνομα για το αερόστατο γίνεται ο αφηγητής για τον πρώτο γύρο.

Δημιουργήστε τον γρίφο

Αφού κοιτάξει τις 4 κάρτες στο χέρι του, ο αφηγητής επιλέγει μια (χωρίς να την αποκαλύψει), και λέει δυνατά μια λέξη ή φράση ως στοιχείο για τον γρίφο (δείτε το «Συμβουλές για τον αφηγητή» στους κανόνες του βασικού παιχνιδιού).

Κατόπιν, ο συνεργάτης του, και ένα μέλος από κάθε άλλη ομάδα, κρυφά επιλέγουν μια κάρτα από το χέρι τους που πιστεύουν ότι απεικονίζει καλύτερα το στοιχείο του αφηγητή.

Τα μέλη κάθε ομάδας επιτρέπεται να συζητούν μεταξύ τους και να συμφωνήσουν ποιος από τους δυο παίκτες θα παίξει μια κάρτα, μόνον όμως μπροστά στους υπόλοιπους παίκτες, και χωρίς να δείξουν ή να περιγράψουν τις κάρτες που έχουν στο χέρι τους.

Όταν όλες οι ομάδες έχουν συνεισφέρει μια κάρτα, ο αφηγητής τις μαζεύει και τις ανακατεύει μαζί με τη δική του κάρτα.

🌀 Λύστε τον γρίφο

Ο αφηγητής τυχαία τοποθετεί τις κάρτες ανοιχτές στις αριθμημένες υποδοχές γύρω από το ταμπλό (οι αριθμοί στις υποδοχές πρέπει να παραμείνουν ορατοί). **Παράδειγμα: σε παρτίδα 8 παικτών, τοποθετήστε τις 5 κάρτες στις υποδοχές με τους αριθμούς από το 1 έως το 5.**

Σκοπός των άλλων ομάδων είναι να μαντέψουν ποια κάρτα έπαιξε ο αφηγητής. Κάθε παίκτης που ΔΕΝ έδωσε κάρτα στον αφηγητή κρυφά ρυθμίζει τον δίσκο του ώστε να δείχνει τον αριθμό της κάρτας που νομίζει ότι είναι του αφηγητή.

Όταν όλοι ψηφίσουν, ταυτόχρονα αποκαλύπτονται τους δίσκους τους και τους τοποθετούν στις αντίστοιχες κάρτες.

Κατόπιν ξεκινάει η φάση βαθμολόγησης. Ο αφηγητής αποκαλύπτει ποια κάρτα έπαιξε και μετράει τον αριθμό των ψήφων πάνω της. Σημειώστε τους πόντους που κερδίζουν οι παίκτες μετακινώντας το κουνέλι της ομάδας προς τα εμπρός, μια θέση για κάθε πόντο στη γραμμή βαθμολογίας.



Αν η κάρτα του αφηγητή πήρε όλες τις ψήφους:



Ο αφηγητής δεν κερδίζει πόντους. ❌



Οι άλλες ομάδες κερδίζουν $+2$ η καθεμία.



Αν η κάρτα του αφηγητή πήρε κάποιες, αλλά όχι όλες τις ψήφους:



Ο αφηγητής κερδίζει $+3$.



Οι παίκτες που ψήφισαν την κάρτα του αφηγητή επίσης κερδίζουν $+3$ ο καθένας. Οι υπόλοιποι παίκτες δεν κερδίζουν πόντους. ❌



Αν κανένας παίκτης δεν ψήφισε την κάρτα του αφηγητή:



Ο αφηγητής δεν κερδίζει πόντους. ❌



Οι υπόλοιπες ομάδες κερδίζουν $+2$ η καθεμία.



Επιπλέον, σε όλες τις περιπτώσεις, κάθε παίκτης (εκτός του αφηγητή) κερδίζει ένα μπόνους $+1$ για κάθε ψήφο που πήρε η κάρτα του.

Παράδειγμα βαθμολόγησης σε παρτίδα 10 παικτών



«Εμπρός, φάε ένα γιαούρτι!»



Η κάρτα του αφηγητή πήρε κάποιες αλλά όχι όλες τις ψήφους.

Στο τέλος αυτού του γύρου, οι παίκτες βαθμολογούνται ως εξής:

$+4$ = $+4$ = $+3$ = ❌ = ❌



Ο αφηγητής είναι μέλος της **Μπλε** ομάδας, η οποία κερδίζει $+3$.



Η **Μοβ** και η **Πράσινη** ομάδα βρήκαν την κάρτα του αφηγητή και έτσι κερδίζουν από $+3$ η καθεμία.

Η **Πορτοκαλί** και η **Ροζ** ομάδα δεν κατάφεραν να βρουν την κάρτα του αφηγητή και δεν κερδίζουν πόντους. ❌



Η **Πορτοκαλί** ομάδα ψήφισε την κάρτα που έπαιξε η **Πράσινη** ομάδα, η οποία έτσι κερδίζει $+1$.

Η **Ροζ** ομάδα ψήφισε την κάρτα που έπαιξε ο συνétairos του αφηγητή στην **Μπλε** ομάδα. Η **Μπλε** ομάδα κερδίζει $+1$.

🌀 Τέλος του γύρου

Όλες οι κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του γύρου τοποθετούνται ανοιχτές σε μια στοίβα σκάρτων, μακριά από το χώρο του παιχνιδιού. Κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα από την τράπουλα ώστε να έχει πάλι 4 κάρτες στο χέρι του. Αν δεν υπάρχουν αρκετές κάρτες στην τράπουλα για να πάρουν όλοι οι παίκτες, ό,τι απέμεινε μαζί με τα σκάρτα ανακατεύονται για να δημιουργηθεί μια νέα τράπουλα.

Ο παίκτης στα αριστερά του αφηγητή γίνεται ο νέος αφηγητής για τον επόμενο γύρο.

Τέλος του παιχνιδιού: Αν στο τέλος ενός γύρου, μια ή περισσότερες ομάδες έχουν φτάσει ή ξεπεράσει τους 30 $+3$ στη γραμμή βαθμολογίας, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως. Η ομάδα που έχει τους περισσότερους $+3$ είναι η νικήτρια. Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι ισόπαλες ομάδες μοιράζονται τη νίκη.