

Dixit žurka

6-12 igrača

U ovoj varijaciji igre Dixit Odyssey, nema jednog "tačnog odgovora": cilj je da izaberete najpopularniju moguću kartu, a da pritom izbegnete zarobljenu kartu!

Priprema

- 1 Svaki igrač bira boju i uzima dva odgovarajuća brojčanika za glasanje, figuricu zeca i oznaku u boji igrača.
- 2 Igrači postavljaju svoju figuru zeca na početno polje na stazi za bodovanje. Ova figurica označava broj koje je igrač postigao tokom igre.
- 3 Promešajte sve 84 karte i svakom igraču podelite po 4, licem nadole. **Za sada ih ostavite licem nadole.**
- 4 Preostale karte će biti špil za povlačenje.



Kako se igra

Prva osoba koja predloži ime za dirizabl postaje pripovedač za prvi krug.

Stvaranje zagonetke


PRE NEGO ŠTO POGLEDA U SVOJE KARTE, pripovedač najavljuje reč ili frazu kao trag (*vidite „Savet za pripovedača” u pravilima za osnovnu igru*). **U ovoj varijanti, trag pripovedača nije inspirisan nekom od njegovih karata.**

Svi igrači (uključujući pripovedača) sada mogu da pregledaju svoje 4 karte u ruci i izaberu onu za koju veruju da najbolje ilustruje pripovedačev trag. Svako predaje svoju izabranu kartu pripovedaču, koji dodaje sopstvenu kartu i meša ih sve zajedno.

Glasanje za najpopularniju kartu


Pripovedač nasumično postavlja karte licem nagore oko table, u numerisana mesta za karte (ostavljajući brojeve tih mesta vidljivim). *Primer: u igri sa šest igrača, pripovedač stavlja 6 karata na mesta označena brojevima od 1 do 6.*

Cilj igrača je da glasaju za kartu koja će dobiti najviše glasova. Svako (uključujući pripovedača) **uzima jedan od svojih brojčanika za glasanje** i tajno glasa za kartu za koju veruje da najbolje predstavlja trag koji je pripovedač najavio. Što više glasova na istoj karti, više poena igrači osvajaju! Igrači glasaju okretanjem točkića na svom brojčaniku za glasanje na broj karte za koju žele da glasaju, a zatim postavljaju točkić licem nadole na sto.


Zatim, pripovedač koristi svoj drugi brojčanik za glasanje da bi **zarobio jednu od karata**  okretanjem točkića na određeni broj: **ta karta neće osvojiti poene!**

Svi igrači (uključujući i pripovedača) zatim otkrivaju svoj brojčanik za glasanje i stavljaju ga na odgovarajuće karte. Na kraju, ali ne i najmanje važno, kada svi stave svoj brojčanik na kartu, pripovedač otkriva koja je karta zarobljena i okreće je licem nadole. Zatim počinje faza bodovanja:



Igrači koji su glasali za **zarobljenu kartu** ne dobijaju nijedan poen. 



Igrač koji je jedini glasao za određenu kartu ne osvaja nijedan poen. 





Ostali igrači osvajaju po jedan poen po glasu (uključujući i svoj), dobijen kartom za koju su glasali.



Primer faze bodovanja za 6 igrača



"Novi horizonti"

Svi koji su glasali za **2** dobijaju  poena, jer se na karti nalaze tri brojčanika za glasanje.

Samo jedan igrač je glasao za **3**. Taj igrač stoga ne postiže nijedan poen. 

Dva igrača koja su glasala za **6** bi obično osvojila po  poena, pošto se na karti nalaze dva brojčanika za glasanje. Međutim, na njihovu nesreću, ovu kartu je pripovedač uhvatio u zamku , što znači da ne osvajaju ništa.




Kraj kruga

Sakupite sve karte odigrane tokom kruga i stavite ih licem nagore na špil za odbacivanje, dalje od zone za igru. Svaki igrač zatim izvlači jednu novu kartu iz špila za povlačenje da bi ponovo imao do 6 karata u svojoj ruci. Ako u špilju za povlačenje ostane premalo karata da bi svi igrači mogli da izvuku po jednu, prvo promešajte preostale karte i špil odbačenih karata kako biste formirali novi špil za povlačenje.

Zatim svako daje svoje karte svom komšiji levo, koji još ne sme da ih pogleda. Igrač levo od pripovedača postaje novi pripovedač za sledeći krug.

Kraj igre: Ako, na kraju kruga, jedan ili više igrača dostigne ili premaši 30  na stazi za bodovanje, igra se odmah završava.

Igrač koji ima najviše  je pobjednik. U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači su zajednički pobjednici.

Saveti

- Kao pripovedač, nemojte previše razmišljati o svojim tragovima! Samo recite nešto što vas inspiriše: prvo što vam se dopadne što vam padne na pamet. Važniji izbori su pred vama, tako da se ne zadržavate previše na ovome!
- Budite oprezni u vezi sa biranjem najočiglednije karte: pripovedač možda planira da je zarobi.

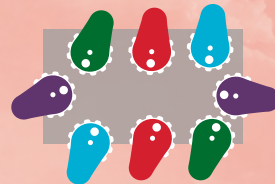
Dixit za timove

8, 10 ili 12 igrača

U ovoj varijanti igre Dixit Odyssey, morate da se udružite sa partnerom da biste pobedili! Delite svoje zadatke efikasno kako biste osvojili najviše poena!

Priprema

- 1** Igrači formiraju timove od po 2, biraju jednu boju po timu i uzimaju odgovarajuća 2 brojčanika za glasanje i figuru zeca. Dva saigrača uzimaju po brojčanik i sede jedan naspram drugog preko stola.
- 2** Timovi postavljaju svoju figuru zeca na početno polje na stazi za bodovanje. Ova figurica će označavati broj poena koje je tim postigao tokom igre.
- 3** Promešajte sve 84 karte i svakom igraču podelite po 4, licem nadole.
- 4** Od preostalih karata se formira špil za povlačenje.



Kako se igra

Prva osoba koja predloži ime za vazdušni brod postaje pripovedač za prvi krug.

Stvaranje zagonetke

Nakon što pregleda svoje 4 karte ruci, pripovedač bira jednu (**bez otkrivanja**) i najavljuje reč ili frazu kao trag zagonetke (*vidite „Savet za pripovedača“ u pravilima za osnovnu igru*).

Zatim, njegov partner i po jedan član svakog drugog tima tajno biraju kartu u ruci za koju veruju da najbolje ilustruje pripovedačev trag.

Saigračima je dozvoljeno da razgovaraju i dogovore se ko će od dvoje igrača odigrati kartu, ali samo u prisustvu ostalih igrača, i bez pokazivanja ili opisivanja karata koje imaju u ruci.

Kada svi timovi daju kartu, pripovedač ih sakuplja i meša zajedno sa svojom kartom.

Rešavanje zagonetke

Pripovedač nasumično postavlja karte licem nagore na numerisana mesta oko table za igru (ostavljajući brojeve vidljivim). *Primer: u igri sa 8 igrača, stavite 5 karata u slot numerisan od 1 do 5.*

Cilj ostalih timova je da pogode koju kartu je odigrao pripovedač. Svaki igrač koji nije dao kartu pripovedaču uzima svoj brojčanik za glasanje i tajno ga okreće na broj karte za koji misli da je pripovedačeva.

Kada su svi glasali, istovremeno otkrivaju svoje brojčanike za glasanje i stavljaju ih na odgovarajuće karte. Zatim počinje faza bodovanja. Pripovedač otkriva koju kartu je odigrao i broji glasove koji su joj dati. Zabeležite poene koje su igrači postigli pomeranjem timske figure zeca napred za jedno mesto po poenu na stazi za bodovanje.



Ako je karta pripovedača dobila sve glasove:



Pripovedač ne dobija nijedan poen. ❌



Ostali timovi osvajaju po 2 poena. 🍌



Ako je karta pripovedača dobila neke, ali ne sve glasove:



Pripovedač osvaja 3 poena. 🍌



Igrači koji su glasali za kartu pripovedača takođe osvajaju po 3 poena. 🍌. Ostali igrači ne osvajaju poene. ❌



Ako niko nije glasao za pripovedačevu kartu:



Pripovedač ne osvaja bodove. ❌



Ostali timovi osvajaju po 2 poena. 🍌



Dodatno, u svim slučajevima, svaki igrač 🐰 (osim pripovedača) osvaja bonus 1 poen 🍌 za svaki glas dobijen njegovom sopstvenom kartom.

Primer faze bodovanja sa 10 igrača



Pripovedačeva karta je dobila neke, ali ne sve glasove.

Na kraju ovog kruga, igrači su osvojili sledeće:

🐰 = 🍌4 🐰 = 🍌4 🐰 = 🍌3 🐰 = ❌ 🐰 = ❌



Pripovedač je član **Plavog** tima, koji stoga osvaja 3 poena. 🍌



Ljubičasti i **Zeleni** timovi su pronašli kartu pripovedača i stoga su osvojili svaki po 3 poena. 🍌

Narandžasti i **Ružičasti** timovi nisu uspeli da identifikuju kartu pripovedača i zato nisu postigli poene. ❌



Narandžasti su glasali za kartu koju je odigrao **Zeleni** tim, koji je zato osvojio 1 poen. 🍌

Ružičasti tim je glasao za kartu koju je igrao pripovedačev partner u **Plavom** timu **Plavi** tim osvaja 1 poen. 🍌

Kraj kruga

Sakupite sve karte koje su bile odigrane tokom kruga i postavite ih licem nagore na špil za potrošene karte, odvojeno od zone za igru. Zatim, svaki igrač koji je odigrao kartu povlači po jednu novu kartu iz špila za povlačenje, dopunjujući svoju ruku do 4 karte. Ukoliko u špilu nema dovoljno karata za sve igrače, preostale karte i špil potrošenih karata promešaju se da se formira novi špil za povlačenje. Igrač levo od pripovedača postaje novi pripovedač u sledećem krugu igre.

Kraj igre: Ako, na kraju kruga, jedan ili više timova dostignu ili premaše 30 🍌 na stazi za bodovanje, igra se odmah završava. Tim koji ima najviše 🍌 je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni timovi dele pobjedu.