

NÁVRH : Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRÁCIE : Marie CARDOUAT

VYDAVATEL : Régis BONNESSÉE

Dixit



Pravidlá



Poznámka návrhára

„Keď sme boli deti, máločo bolo zábavnejšie a bežnejšie než naše divoké hry na schovávačku. Želal by som si, aby táto hra umožnila nám všetkým opäť objaviť v sebe dieťa...“

Ako použiť slovo alebo vetu, aby som svojich spoluhráčov naviedol na správnu stopu a súčasne zachoval dostatočnú dvojznačnosť? Hra *Dixit*, ako priestoru pre emócie a prekvapenia, sa podarilo nadchnúť mnohých z nás, od najmladších až po tých vo vyššom veku, a doviest' nás až k samotným hraniciam našej predstavivosti. *Dixit* nás ale hlavne zblížuje. Možno preto, že obraz je pre nás zásadný.“

Výroba: Návrh: Jean-Louis Roubira • Ilustrácie: Marie Cardouat • Vedúci štúdiá: Mathieu Aubert • Projektový manažér: Laurent Contios • Vývoj hry: Valentin Gaudicheau • Umelecký riaditeľ: Maëva Da Silva • Rozvrhnutie a ergonómia: Thomas Dutertre • Grafický dizajn: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Manažér výroby: Alexandra Soporan • Medzinárodný predaj: Maximilien Da Cunha • Vedúci marketingu: Laurent Contios • Komunikácia a podujatie: Isabelle Doll & Paul Neveur • Kancelária: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Stručný opis hry

V každom kole dostáva iný hráč úlohu rozprávača 🐱. Získava body (🐱) tak, že ostatní hráči 🐱 hádajú jeho kartu pomocou indície, ktorú im poskytne. **Ale táto indícia musí byť dômyselná, pretože ak kartu uhádnu všetci hráči, nedostane rozprávač žiadne body!** Ostatní hráči získavajú body (🐱) tak, že nájdu kartu rozprávača a že získajú hlasy ostatných hráčov vďaka inteligentnému výberu karty.

Hra končí vo chvíli, keď jeden alebo viac hráčov získa 30 a viac 🐱. Víťazí hráč s najvyšším počtom 🐱.

Úvod do hry

Obsah balenia

- ♦ Tieto pravidlá
- ♦ 84 kariet *Dixit*
- ♦ 8 hlasovátok
- ♦ 8 drevených figúrok králička
- ♦ 1 hracia doska s týmito dielmi:
 - A** 1 bodovacia dráha
 - B** 8 políček na umiestnenie kariet
 - C** 1 pomôcka pre hráčov (Pripomenutie, ako spočítať body)

Priebeh hry

Hráč, ktorý po úvodnom rozdání kariet vymyslí ako prvý indíciu k jednej z nich, sa stane rozprávačom 🐱 pre prvé kolo.

🐱 Vytvorenie indície

Rozprávač si prezrie 6 kariet, ktoré má v ruke. Vyberie si jednu, ktorá ho nejakým spôsobom inšpiruje (**bez toho aby ju prezradil**) a povie nahlas nejakú indíciu (slovo alebo vetu, pozri „*Rady pre rozprávača*“ na ďalšej stránke). Každý ďalší hráč potom vyberie zo 6 kariet, ktoré má v ruke, tú kartu, ktorá podľa neho najlepšie zodpovedá indícii rozprávača. Potom každý hráč tajne podá túto vybranú kartu rozprávačovi, ktorý **zamieša** všetky vybrané karty spolu so svojou kartou.

🐱 Vyriešenie hádanky

Rozprávač náhodne rozmiestni karty obrázkom nahor okolo hracej dosky vedľa políček označených číslami (čísla políček musia zostať nezakryté).
Príklad: pri hre so 6 hráčmi umiestni 6 kariet vedľa políček očíslovaných od 1 do 6.

Cieľom ostatných hráčov je nájsť kartu rozprávača. Každý hráč (okrem rozprávača) si vezme svoje hlasovátko a tajne ním pootočí na číslo, o ktorom sa domnieva, že označuje kartu rozprávača. Hráči nemôžu označiť číslo svojej vlastnej karty. Keď každý z hráčov vyberie číslo, všetci naraz odkryjú svoje hlasovátka a položia ich na kartu, ktorú si vybrali.

Potom začne bodovanie. Rozprávač prezradí, ktorá je jeho karta, a spočíta počet hlasov, ktoré dostal:



Ak pre kartu rozprávača hlasovali **všetci** hráči alebo **žiadny** hráč:

- 🐱 Rozprávač nezíska žiadne body 🚫.
- 🐱 Ostatní hráči získajú každý po 2 🐱.



Ak pre kartu rozprávača hlasovali **niektorí, nie však všetci** hráči:

- 🐱 Rozprávač získa 3 🐱.
- 🐱 Hráči, ktorí hlasovali pre kartu rozprávača získajú tiež 3 🐱.
- 🐱 Ostatní hráči nezískajú žiadne body 🚫.



Okrem toho získa každý hráč 🐱 (okrem rozprávača) 1 bonusový 🐱 za každý hlas pre jeho kartu.

Hráči posúvajú svoju figúrku králička po bodovacej dráhe vždy o jedno pole za získaný 🐱.

🐱 Koniec kola

Všetky karty použité počas tohto kola sa odložia obrázkom nahor do odkladacej kôpky. Každý hráč si vezme z ťahacej kôpky jednu kartu tak, aby mal opäť v ruke 6 kariet. Ak nie je na ťahacej kôpke dostatok kariet pre všetkých hráčov, zamiešajú sa zvyšné karty s kartami z odkladacej kôpky, a vytvorí sa tak nová ťahacia kôpka.

Hráč naľavo od rozprávača sa v ďalšom kole stane novým rozprávačom.

Koniec hry: Hra končí, ak na konci kola dosiahne jeden alebo viac hráčov **30 a viac** 🐱 na bodovacej dráhe. Zvíťazí hráč, ktorý získa najvyšší počet 🐱. V prípade, že rovnaký počet bodov dosiahne viac hráčov, delia sa o víťazné miesto.

- 1 Každý hráč si vyberie farbu a potom si vezme príslušné hlasovátka a figúrku králička.
- 2 Každý hráč umiestni figúrku králička na štart bodovacej dráhy. Postavenie tejto figúrky ukazuje počet , ktoré hráč získal od začiatku hry.
- 3 Zamiešajte všetkých 84 kariet a rozdajte každému hráčovi 6 kariet obrázkom nadol.
- 4 Z ostatných kariet vytvorte ťahaciu kôpku.



Rada pre rozprávača

Indíciou pre ostatných hráčov môže byť veta s toľkými slovami, koľko potrebujete. Môžete si ju vymyslieť alebo vypožičať z nejakej básne, piesne, filmu alebo príslovia. Môžete ju aj zaspievať alebo vyjadriť zvukomalebne či pantomimicky.

Ak je indícia príliš jednoduchá (napríklad príliš opisná), alebo naopak príliš ťažká (príliš abstraktná alebo osobná), môže sa stať, že za ňu rozprávač nezíska žiadne body. Musí zabezpečiť, aby jeho kartu uhádol aspoň jeden hráč, nie však všetci. Zo začiatku sa to môže zdať ťažké, ale čoskoro zistíte, že inšpirácia sa dostaví!



1. príklad: rozprávač povie „**To sú MOJE narodeniny!**“
Karta mu pripomína niekoho, na koho je upretá celá pozornosť ako na oslávenca. Dúfa, že niektorí hráči budú uvažovať rovnako.

2. príklad: rozprávač povie „**Znovuzrodenie**“
Karta mu pripomína, že život prechádza z jednej generácie na druhú. Myslí si, že je to dobre vyvážená indícia, takže jeho kartu možno uhádnuť, ale zase nie je príliš očividná. Dúfa, že sa nemýli!



Príklad bodovania v hre so 6 hráčmi



Niektorí hráči hlasovali pre kartu rozprávača, nie však všetci.



Rozprávač v tomto kole má **ružovú farbu**, tak dostane 3 .



Modrý a **zelený** králiček našli kartu rozprávača, takže každý získa 3 .

Fialový, **žltý** a **červený** králiček kartu rozprávača nenašli, takže nedostanú žiadne body .



Červený králiček hlasoval pre kartu **fialového**, ktorý preto dostáva 1 bonusový .

Fialový a **žltý** králiček hlasovali pre kartu **modrého**. **Modrý** preto dostane 2 bonusové .

Na konci tohto kola majú hráči tento počet bodov:

 = 3   = 5   = 3   = 1   = 0   = 0 

Hra s 3 hráčmi

Hráči hrajú so 7 kartami namiesto so 6.

- Pri hádaní hráči  (okrem rozprávača) vyložia každý 2 karty namiesto 1, takže spolu s kartou rozprávača bude okolo hracej dosky vyložených 5 kariet. Na konci kola si z kôpky doplnia do ruky 2 karty namiesto jednej.
- Počas sčítania bodov hráči  (okrem rozprávača) dostanú 1 bonusový , ak niekto hlasoval pre ich kartu (ktorúkoľvek z oboch).

Zvyšok pravidiel zostáva rovnaký.

Dixit

Rozšírenie

S rozšíreniami sen pokračuje!

QUEST
Snové hľadanie
nevinnosti

JOURNEY
Tajomná
a očarujúca cesta

ORIGINS
Počiatok
fantastických
svetov

DAYDREAMS
Predstavy prebudené
živými snami

MEMORIES
Očarujúce
spomienky
na detstvo

REVELATIONS
Odhalenie očarujúceho
pôvabu

HARMONIES
Úsvit prirodzenej
rovnováhy

ANNIVERSARY
Stretnutie všetkých
týchto svetov

MIRRORS
Horkosladký obraz
našej spoločnosti

Každé rozšírenie obsahuje originálny svet
v 84 jedinečných veľkých kartách.

... a ďalšie sa pripravujú!

