

ДИЗАЙНЕР : Jean-Louis ROUBIRA ИЛЮСТРАТОР : Marie CARDOUAT

ИЗДАТЕЛ : Régis BONNESSÉE

# Dixit

## ПРАВИЛА



### БЕЛЕЖКА НА АВТОРИТЕ

“Когато бяхме деца, най-любимото ни занимание беше играта на криеница. Чрез Dixit се опитваме да върнем всеки от нас в безгрижните детски години...

Как да използваме дума или изречение, така че да насочим останалите играчи към верния отговор без да го правим съвсем очевиден? Мотивирайки въображението им, Dixit успя да завладее сърцата на малки и големи по целия свят. Dixit ни сближава и обединява, защото за нас да правим нещата заедно е основополагаща идея.”

**Екип:** Дизайнер: Jean-Louis Roubira • Илюстратор: Marie Cardouat • Ръководител студио: Mathieu Aubert • Мениджър на проекта: Laurent Contios • Разработка: Valentin Gaudicheau • Художествен ръководител: Maéva Da Silva • Предпечат: Thomas Dutertre • Графичен дизайн: Allison Machery & Ophélie Pimbert-Gris • Продуктов мениджър: Alexandra Soporan • Международни продажби: Maximilien Da Cunha • Маркетинг директор: Laurent Contios • Комуникации: Isabelle Doll & Paul Neveur • Администрация: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

## ОБЗОР НА ИГРАТА

Всеки ход различен играч ще играе ролята на „разказвач“ 🦊. Той получава точки (🧠) като дава подсказка на останалите играчи 🦊🦊, така че те да познаят картата му. **Тази подсказка не трябва да е много очевидна, защото ако всички познаят картата му, разказвачът не получава точки!** Всички други играчи получават точки 🧠 ако познаят картата на разказвача и чрез изкусно подвеждане на останалите играчи да гласуват за тяхната карта.

Играта свършва когато един или повече играчи достигнат 30 или повече 🧠. Играчът с най-много 🧠 е победител.

## ИГРАЛНА ПОДРЕДБА

### Игрални компоненти

- ◆ Тези правила
- ◆ 84 карти *Dixit*
- ◆ 8 диска за гласуване
- ◆ 8 дървени зайчета
- ◆ 1 игрална площ, състояща се от:
  - Ⓐ 1 скала за отчитане на резултата
  - Ⓑ 8 полета за карти
  - Ⓒ 1 справочник (да се подсещате как да отчитате точките)

## КАК ДА ИГРАЕМ

След подредбата първият играч, на когото му хрумне загатка става разказвач 🦊 за хода.

### 🧠 СЪЗДАВАНЕ НА ЗАГАДКА

Разказвачът разглежда 6-те карти в ръката си и избира една, която го вдъхновява (**без да я показва**). След това казва на глас подсказка (дума или фраза, вижте „Съвети към разказвача“). След това всеки от останалите играчи избира от своите 6 карти една, която според него отговаря най-добре на подсказката. Всеки играч **тайно** подава избраната си карта на разказвача, който разбърква всички събрани карти със своята.

### 🧠 РЕШАВАНЕ НА ЗАГАДКАТА

Разказвачът обръща картите с лице нагоре и ги поставя около игралната площ върху полетата за карти (цифрите на полетата трябва да са видими). *Пример: при 6 играча, разказвачът поставя 6-те карти в полетата с номера от 1 до 6.*

**Целта на останалите играчи е да познаят картата на разказвача.** Всеки играч (без разказвача) взема диска си за гласуване и тайно завърта колелцето на числото, което според него отговаря на картата на разказвача. Играчите не могат да гласуват за собствената си карта. След като всички са гласували, играчите едновременно показват дисковете си и ги поставят върху картата, за която са гласували.

След това започва отчитането на резултата. Разказвачът разкрива коя е неговата карта и отчита броя гласове, които е получил:



Ако **всички** играчи са гласували за картата на разказвача **или** ако **никой** не е гласувал за нея:

- 🦊 Разказвачът не получава никакви точки.
- 🦊 Останалите играчи получават по 2 🧠.



Ако **някои** играчи, **но не всички**, са гласували за картата на разказвача:

- 🦊 Разказвачът получава 3 🧠.
- 🦊 Играчите, които са гласували за картата на разказвача също получават 3 🧠.
- Останалите не получават точки.



**В допълнение всеки играч** 🦊 (с изключение на разказвача) получава по 1 бонус 🧠 за всеки глас, получен от неговата карта.

Играчите местят с едно поле напред зайчетата си по скалата за резултат за всяка получена 🧠.

### 🧠 КРАЙ НА ХОДА

Всички карти, използвани по време на рунда се слагат с лице нагоре в отделна купчина. Всеки играч тегли една карта от колодата, така че да има 6 карти в ръка. Ако няма достатъчно карти в колодата за всички играчи, оставащите карти се размесват с използваните карти и се оформя нова колода за теглене.

Играчът от ляво на разказвача поема неговата роля за следващия кръг.

Край на играта: Ако в края на кръга един или повече играчи са събрали **30** или повече 🧠, играта свършва моментално. Играчът с най-много 🧠 е победител. В случай на равни точки на върха, съответните играчи си делят победата.

- 1 Всеки играч си избира цвят, след което взима съответните диск и зайче.
- 2 Всеки играч поставя зайчето си върху началното поле на скалата за резултата. Зайчето показва броя  събрани от играча от началото на играта.
- 3 Разбъркайте всички 84 карти и раздайте по 6 (с лице надолу) на всеки играч.
- 4 Отделете оставащите карти в колода за теглене.



## СЪВЕТИ КЪМ РАЗКАЗВАЧА

Подсказката може да бъде от една или много думи. Тя може да бъде измислена или заимствана от книги, филми, песни и прочие. Подсказката може да бъде изпята, имитирана или изиграна – изборът е ваш.

Ако подсказката е прекалено лесна (например твърде подробна) или прекалено трудна (твърде абстрактна или лична), разказвачът рискува да не спечели точки. Той трябва да намери баланс, така че поне един играч, но не и всички, да може да познае картата му. Не се отчайвайте – вдъхновението идва бързо!



Пример 1: разказвачът казва «**Това е МОЯТ празник!**» Картата го подсеща за някой, който е център на вниманието, като например рожденик на собственото си парти. Разказвачът разчита, че някои играчи ще схванат идеята му!

Пример 2: разказвачът казва «**Прераждане**» Тази карта го подсеща за Живота и как той се предава от поколение на поколение. Според него тази дума е добре балансирана подсказка, така че картата му да бъде позната, без да е прекалено очевидна.



## ПРИМЕР ЗА ОТЧИТАНЕ НА РЕЗУЛТАТ ПРИ 6 ИГРАЧА



Някои играчи, но не всички, гласуват за картата на разказвача.



Розовият е разказвач този ход, така че той получава 3 .



Синият и Зеленият са познали картата на разказвача, така че и двамата получават 3 . Лилавият, Жълтият и Червеният не познават картата и не получават точки .



Червеният е гласувал за картата на Лилавият. Лилавият получава 1  бонус.

Лилавият и Жълтият са гласували за картата на Синия. Синият получава 2  бонус.

В края на хода играчите получават следните точки:

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

## ИГРА ПРИ 3 ИГРАЧИ

Играчите използват 7 карти вместо 6.

- При създаването на загадката, всеки от играчите  (без разказвача) избира 2 карти вместо 1, така че на игралната площ да има видими 5 карти (1 от тях на разказвача). В края на рунда те допълват ръцете си теглейки 2 карти, вместо 1.

- При отчитане на точките играчите  (без разказвача) пак получават по 1  бонус ако са получили глас за някоя от техните 2 карти (без значение коя).

Останалите правила се запазват същите.

# Dixit

## РАЗШИРЕНИЯ

*Приказката продължава с разширенията!*

**QUEST**  
В ТЪРСЕНЕ НА  
НЕВИННОСТТА

**JOURNEY**  
ТАЙНСТВЕНО И  
ВЪЛШЕБНО  
ПЪТЕШЕСТВИЕ

**ORIGINS**  
ЗАРАЖДАНЕТО НА  
ФАНТАСТИЧНИ  
СВЕТОВЕ

**DAYDREAMS**  
ИЗРАЗИТЕЛНИ  
МЕЧТИ И  
БЛЯНОВЕ

**MEMORIES**  
ОСЛЕПИТЕЛНИ  
СУВЕНИРИ ОТ  
ДЕТСТВОТО

**REVELATIONS**  
РАЗКРИВАЩИ  
ПРИКАЗНА ПРЕЛЕСТ

**HARMONIES**  
ЗОРАТА НА  
ЕСТЕСТВЕННОТО  
РАВНОВЕСИЕ

**ANNIVERSARY**  
КРЪСТОПЪТЯ НА  
ВСИЧКИ СВЕТОВЕ

**MIRRORS**  
СЛАДКО-ГОРЧИВО  
ОТРАЖЕНИЕ НА  
СВЕТА НИ

Всяко разширение съдържа оригинална вселена от 84 уникални карти.

... и това не е всичко!

