

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ : Jean-Louis ROUBIRA

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΣ : Marie CARDOUAT

ΕΚΔΟΤΗΣ : Régis BONNESSÉE

Dixit

Κανόνες



Σημείωση του δημιουργού

«Όταν είμασταν παιδιά, τι ήταν πιο συνηθισμένο και ευχάριστο από το να παίζουμε κρυφτό; Με αυτό το παιχνίδι, θέλω να δώσω σε όλους τη δυνατότητα να ξανασυνδεθούν με το παιδί που κρύβουν μέσα τους...

Πως χρησιμοποιώ μια λέξη ή μια φράση για να οδηγήσω τους συμπαίκτες μου στο σωστό δρόμο, αφήνοντας όμως και μια αοριστία; Ένας χώρος συναισθημάτων και εκπλήξεων, το Dixit έχει καταφέρει να συναρπάσει τόσους πολλούς, από τους νεότερους έως τους όχι-και-τόσο-νέους, φτάνοντάς μας στα όρια της φαντασίας μας. Όμως, πάνω απ' όλα, το Dixit μας φέρνει πιο κοντά. Ίσως επειδή για εμάς, η εικόνα είναι το θεμέλιο.»

Συντελεστές: Δημιουργός: Jean-Louis Roubira • Εικονογράφος: Marie Cardouat • Επικεφαλής του Στούντιο: Mathieu Aubert • Υπεύθυνος Έργου: Laurent Contios • Ανάπτυξη παιχνιδιού: Valentin Gaudicheau • Διευθυντής Καλλιτεχνικού: Maëva Da Silva • Ανάπτυγμα και εργονομία: Thomas Dutertre • Γραφικός σχεδιασμός: Allison Machery & Ophélie Pimbert-Gris • Υπεύθυνος Παραγωγής: Alexandra Soporan • Διεθνείς Πωλήσεις: Maximilien Da Cunha • Επικεφαλής Μάρκετινγκ: Laurent Contios • Επικοινωνία και εκδηλώσεις: Isabelle Doll & Paul Neveur • Γραφείο υποστήριξης: Marion Ludovici & Pascale Belot • Μετάφραση: Πάννης Παλαιολόγος



Γενική ιδέα του παιχνιδιού

Κατά τη διάρκεια ενός γύρου, ένας διαφορετικός κάθε φορά παίκτης παίζει το ρόλο του «αφηγητή» .

Κερδίζει πόντους () αν οι υπόλοιποι παίκτες  μαντέψουν την κάρτα του, χάρις σε ένα στοιχείο που θα τους δώσει. **Όμως αυτό το στοιχείο πρέπει να είναι διακριτικό, γιατί αν όλοι βρουν την κάρτα, ο αφηγητής δεν παίρνει πόντους!** Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν πόντους  αν βρουν την κάρτα του αφηγητή ή αν παραπλανήσουν τους άλλους παίκτες με μια καλή επιλογή κάρτας-δόλωμα.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες φτάσουν ή ξεπεράσουν τους 30 . Ο παίκτης με τους περισσότερους  είναι ο νικητής.

Προετοιμασία

Περιεχόμενα

- ♦ Αυτοί οι κανόνες
- ♦ 84 κάρτες Dixit
- ♦ 8 δίσκοι ψηφοφορίας
- ♦ 8 ξύλινα πιόνια-κουνέλια
- ♦ 1 ταμπλό αποτελούμενο από:
 - A 1 γραμμή βαθμολογίας**
 - B 8 υποδοχές καρτών**
 - C 1 βοήθημα παικτών**
(Υπενθύμιση του τρόπου βαθμολόγησης)

Πως παίζεται

Μετά την προετοιμασία, ο πρώτος παίκτης που θα βρει ένα στοιχείο για να φτιάξει ένα γρίφο γίνεται ο αφηγητής  του πρώτου γύρου.

🔗 Δημιουργήστε τον γρίφο

Ο αφηγητής κοιτάζει τις 6 κάρτες στο χέρι του. Επιλέγει μια που τον εμπνέει (**χωρίς να την αποκαλύψει**), και λέει δυνατά ένα στοιχείο από αυτήν (μια λέξη ή μια φράση, δείτε το «Συμβουλές για τον αφηγητή» στην επόμενη σελίδα). Στη συνέχεια, κάθε άλλος παίκτης επιλέγει από τις 6 κάρτες του δικού του χεριού την κάρτα που πιστεύει πως απεικονίζει πιο καλά το στοιχείο που έδωσε ο αφηγητής. Κατόπιν κάθε παίκτης δίνει **κρυφά** την κάρτα που επέλεξε στον αφηγητή, ο οποίος και **ανακατεύει** όλες τις κάρτες που του δόθηκαν μαζί με τη δική του.

🔗 Λύστε τον γρίφο

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

Ο σκοπός των άλλων παικτών είναι να βρουν την κάρτα του αφηγητή. Κάθε παίκτης (εκτός του αφηγητή) παίρνει τον δίσκο ψηφοφορίας του, και κρυφά τον γυρίζει έτσι ώστε να δείχνει τον αριθμό της κάρτας που πιστεύει ότι είναι η κάρτα του αφηγητή. Οι παίκτες δεν μπορούν να ψηφίσουν τη δική τους κάρτα. Όταν όλοι ψηφίσουν, οι παίκτες ταυτόχρονα αποκαλύπτουν τους δίσκους τους και τους τοποθετούν στις κάρτες που επέλεξαν.

Κατόπιν ξεκινάει η φάση βαθμολόγησης. Ο αφηγητής αποκαλύπτει ποια είναι η δική του κάρτα, και μετράει τον αριθμό των ψήφων που έλαβε:



Αν **όλοι** οι παίκτες ψήφισαν την κάρτα του αφηγητή ή αν **κανένας** παίκτης δεν την ψήφισε:

-  Ο αφηγητής δεν παίρνει πόντους. 
-  Οι υπόλοιποι παίκτες παίρνουν **2**  ο καθένας.



Αν **κάποιοι** παίκτες ψήφισαν την κάρτα του αφηγητή, **όχι όμως όλοι**:

-  Ο αφηγητής παίρνει **3** .
-  Οι παίκτες που ψήφισαν την κάρτα του αφηγητή επίσης παίρνουν από **3** .
- Οι υπόλοιποι δεν παίρνουν πόντους .



Επιπλέον, κάθε παίκτης (εκτός του αφηγητή) κερδίζει **1** επιπλέον  για κάθε ψήφο που πήρε η κάρτα του.

Οι παίκτες μετακινούν τα κουνέλια τους στη γραμμή βαθμολογίας μια θέση για κάθε  που κέρδισαν.

🔗 Τέλος του γύρου

Όλες οι κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του γύρου τοποθετούνται ανοιχτές σε μια στοίβα μακριά από το παιχνίδι, για να δημιουργήσουν τα σκάρτα. Κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα από την τράπουλα ώστε να έχει πάλι 6 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, 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.

- 1 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα, και παίρνει τον ανάλογο δίσκο και κουνέλι.
- 2 Κάθε παίκτης τοποθετεί το κουνέλι του στην θέση εκκίνησης της γραμμής βαθμολογίας. Αυτό το κουνέλι δείχνει τον αριθμό των  που έχει κερδίσει ο παίκτης από το ξεκίνημα του παιχνιδιού.
- 3 Ανακατέψτε και τις 84 κάρτες και μοιράστε 6 κλειστές σε κάθε παίκτη.
- 4 Τις υπόλοιπες κάρτες κάντε τις μια τράπουλα.



Συμβουλές για τον αφηγητή

Το στοιχείο μπορεί να είναι μια πρόταση που να αποτελείται από όσες λέξεις θέλει. Μπορεί να είναι κάτι που δημιούργησε εκείνος, ή να είναι δανεισμένο από υπάρχοντα έργα (ποίηση, τραγούδια, ταινίες, παροιμίες...). Το στοιχείο μπορεί ακόμα και να το τραγουδήσει, να χρησιμοποιήσει παντομίμα ή ακόμα και να δημιουργήσει μια δική του λέξη.

Αν το στοιχείο είναι πολύ εύκολο (για παράδειγμα υπερβολικά περιγραφικό) ή πολύ δύσκολο (πολύ αφηρημένο ή προσωπικό), ο αφηγητής μπορεί να μην κερδίσει πόντους. Πρέπει να βρει τη σωστή ισορροπία, ώστε τουλάχιστον ένας παίκτης, όχι όμως όλοι, να βρουν την κάρτα. Μπορεί να μην φαίνεται εύκολο αρχικά, όμως η έμπνευση έρχεται γρήγορα!



1^ο Παράδειγμα: ο αφηγητής λέει «**Είναι τα γενέθλια ΜΟΥ**». Η κάρτα του θυμίζει κάποιον που βρίσκεται στο προσκήνιο και όλη η προσοχή είναι στραμμένη πάνω του, όπως στα γενέθλια. Ελπίζει ότι κάποιοι παίκτες θα μπουν στο νόημα!

2^ο Παράδειγμα: ο αφηγητής λέει «**Αναγέννηση**». Αυτή η κάρτα του θυμίζει τη Ζωή που συνεχίζεται και το πέρασμα από γενιά σε γενιά. Αισθάνεται ότι αυτή η λέξη είναι ένα καλά ισορροπημένο στοιχείο, ώστε η κάρτα να βρεθεί χωρίς να είναι πολύ προφανής.



Παράδειγμα βαθμολόγησης σε παιχνίδι 6 παικτών



Κάποιοι παίκτες ψήφισαν την κάρτα του αφηγητή, όχι όμως όλοι.



Ο **Ροζ** είναι ο αφηγητής σε αυτό το γύρο, οπότε κερδίζει 3 .



Ο **Μπλε** και ο **Πράσινος** βρήκαν την κάρτα του αφηγητή, οπότε κερδίζουν 3  ο καθένας.

Ο **Μοβ**, ο **Κίτρινος** και ο **Κόκκινος** δεν βρήκαν την κάρτα του αφηγητή, οπότε δεν κερδίζουν πόντους .



Ο **Κόκκινος** ψήφισε την κάρτα του **Μοβ** .

Ο **Μοβ** και ο **Κίτρινος** ψήφισαν την κάρτα του **Μπλε**. Οπότε ο **Μπλε** κερδίζει 2 επιπλέον .

Στο τέλος αυτού του γύρου οι παίκτες κέρδισαν:

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

Παίζοντας με 3 παίκτες

Οι παίκτες παίζουν με 7 κάρτες στο χέρι αντί για 6.

- Για να δημιουργήσουν τον γρίφο, οι παίκτες  (εκτός του αφηγητή) επιλέγουν 2 κάρτες ο καθένας αντί για 1, οπότε θα υπάρχουν 5 κάρτες γύρω από το ταμπλό, συμπεριλαμβανομένης και της κάρτας του αφηγητή. Στο τέλος του γύρου, συμπληρώνουν το χέρι τους τραβώντας 2 κάρτες αντί για 1.

- Κατά τη διάρκεια της φάσης βαθμολόγησης, οι παίκτες  (εκτός του αφηγητή) εξακολουθούν να κερδίζουν 1 επιπλέον  αν πήραν ψήφο για μια κάρτα τους (δεν έχει σημασία ποια).

Οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι.

Dixit

Το όνειρο συνεχίζεται με τις επεκτάσεις!

QUEST

Αναζητώντας την αθωότητα

JOURNEY

Ένα μυστηριώδες και μαγευτικό ταξίδι

ORIGINS

Δημιουργώντας φανταστικούς κόσμους

DAYDREAMS

Όταν τα όνειρα παίρνουν μορφή

MEMORIES

Υπέροχες παιδικές αναμνήσεις

REVELATIONS

Η αποκάλυψη της χάρις και της ομορφιάς

HARMONIES

Αρμονία και ισορροπία

ANNIVERSARY

Εκεί που συναντιούνται όλοι αυτοί οι κόσμοι

MIRRORS

Μια γλυκόπικρη αντανάκλαση της κοινωνίας μας

Κάθε επέκταση περιέχει έναν ολοκαίνουργιο κόσμο σε 84 μοναδικές μεγάλες κάρτες...

... και θα ακολουθήσουν κι άλλες!

