

NÁVRH : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRACE : Marie CARDOUAT

VYDAVATEL : Régis BONNESSÉE

Dixit



Pravidla







Poznámka návrháře



„Když jsme byli děti, máloco bylo zábavnější a běžnější než naše divoké hry na schovávanou. Přál bych si, aby nám všem tato hra opět umožnila objevit v sobě dítě...“

Jak použít slovo nebo větu, abych své spoluhráče navedl na správnou stopu a současně zachoval dostatečnou dvojznačnost? Hře *Dixit*, s prostorem pro emoce a překvapení, se podařilo nadchnout mnohé z nás, od nejmladších až po ty ve vyšším věku, a dovést nás až k samotným hranicím naší představivosti. *Dixit* nás ale hlavně sblíží. Možná proto, že obraz je pro nás zásadní.“

Výroba 2021: Návrh: Jean-Louis Roubira · Ilustrace: Marie Cardouat · Vedoucí studia: Mathieu Aubert · Projektový manažer: Laurent Contios · Vývoj hry: Valentin Gaudicheau · Umělecký ředitel: Maëva Da Silva · Rozvržení a ergonomie: Thomas Dutertre · Grafický design: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris · Manažer výroby: Alexandra Soporan · Mezinárodní prodej: Maximilien Da Cunha · Vedoucí marketingu: Laurent Contios · Komunikace a akce: Isabelle Doll & Paul Neveur · Kancelář: Marion Ludovici & Pascale Belot

Stručný popis hry

V každém kole zastává jiný hráč roli vypravěče . Získává body () tím, že ostatní hráči  hádají jeho kartu pomocí nápovědy, kterou jim poskytne. **Ale tato nápověda musí být důmyslná, protože pokud kartu uhodnou všichni hráči, nedostane vypravěč žádné body!** Ostatní hráči získávají  tím, že najdou vypravěčovu kartu a že získají hlasy ostatních hráčů díky chytrému výběru karet.

Hra končí ve chvíli, kdy jeden nebo více hráčů získá 30 a více . Vítězí hráč s největším počtem .

Úvod do hry

Obsah balení

- ♦ Tato pravidla
- ♦ 84 karet *Dixit*
- ♦ 8 hlasovátek
- ♦ 8 dřevěných figurek králíčků
- ♦ 1 hrací deska s těmito díly:
 - A** 1 bodovací dráha
 - B** 8 políček pro umístění karet
 - C** 1 pomůcka pro hráče
(Připomenutí, jak spočítat body)

Průběh hry

Hráč, který po úvodním rozdání karet vymyslí jako první nápovědu k jedné z nich, se stane vypravěčem  pro první kolo.

Vytvoření nápovědy

Vypravěč se podívá na 6 karet ve své ruce. Vybere si jednu, která ho nějak inspiruje (**aniž by ji prozradil**) a řekne nahlas nějakou nápovědu (slovo nebo větu, viz Rady pro vypravěče na další stránce). Každý další hráč pak vybere ze 6 karet ve své ruce kartu, která podle něj nejlépe odpovídá nápovědě vypravěče. Pak každý hráč **tajně** podá tuto vybranou kartu vypravěči, který **zamíchá** všechny vybrané karty spolu se svojí kartou.

Vyřešení hádanky





Vypravěč náhodně rozmístí karty obrázkem nahoru kolem hrací desky vedle políček označených čísly (čísla políček musí zůstat nezakrytá).
Příklad: při hře se 6 hráči umístí 6 karet vedle políček očíslovaných od 1 do 6.

Cílem ostatních hráčů je najít vypravěčovu kartu. Každý hráč (kromě vypravěče) si vezme své hlasovátka a tajně jím pootočí na číslo, o němž se domnívá, že označuje kartu vypravěče. Hráči nemohou označit číslo své vlastní karty. Jakmile každý z hráčů vybere číslo, všichni najednou odkryjí svá hlasovátka a položí je na kartu, kterou vybrali.

Potom začne bodování. Vypravěč odhalí, která karta je jeho, a spočítá počet hlasů, které dostal:








Pokud pro kartu vypravěče hlasovali **všichni** hráči nebo **žádný** hráč:



-  Vypravěč nezíská žádné body .
-  Ostatní hráči získají každý po 2 .




Pokud pro kartu vypravěče hlasovali **někteří**, **nikoli však všichni** hráči:

-  Vypravěč získá 3 .
-  Hráči, kteří hlasovali pro kartu vypravěče, rovněž získají 3 .
- Ostatní hráči nezískají žádné body .





Mimo to získá každý hráč  (kromě vypravěče) 1 bonusový  za každý hlas pro jeho kartu.


Hráči posouvají svojí figurkou králíčka po bodovací dráze vždy o jedno pole za získaný .

Konec kola

Všechny karty použité během tohoto kola se odloží obrázkem nahoru do odkládacího balíčku. Každý hráč si vezme z hracího balíčku jednu kartu tak, aby měl opět v ruce 6 karet. Pokud není v hracím balíčku dost karet pro všechny hráče, zamíchají se zbylé karty s kartami z odkládacího balíčku, a vytvoří se tak nový hrací balíček.

Hráč po levici vypravěče se v dalším kole stane novým vypravěčem.

Konec hry: Hra končí, pokud na konci kola dosáhne jeden nebo více hráčů **30 a více**  na bodovací dráze. Z vítězů hráč, který získá největší počet . V případě, že stejného počtu bodů dosáhne více hráčů, dělí se o vítězné místo.

- 1 Každý hráč si vybere barvu a pak si vezme příslušné hlasovátko a figurku králíčka.
- 2 Každý hráč umístí figurku králíčka na start bodovací dráhy. Postavení této figurky ukazuje počet , které hráč získal od začátku hry.
- 3 Zamíchejte všech 84 karet a rozdejte každému hráči 6 karet obrázkem dolů.
- 4 Z ostatních karet vytvořte hrací balíček.



Rada pro vypravěče

Nápovědou pro ostatní hráče může být věta o tolika slovech, kolik potřebujete. Můžete si ji vymyslet nebo vypůjčit z nějaké básně, písně, filmu nebo přísloví. Můžete ji i zazpívat nebo vyjádřit zvukomalebně či pantomimicky.

Pokud je nápověda příliš jednoduchá (například příliš popisná), nebo naopak příliš těžká (příliš abstraktní nebo osobní), může se stát, že za ni vypravěč nezíská žádné body. Musí zajistit, aby jeho kartu uhodl alespoň jeden hráč, nikoli však všichni. Ze začátku se to může zdát těžké, ale brzy zjistíte, že inspirace se dostaví!



1. příklad: vypravěč řekne „**To jsou MOJE narozeniny!**“
Karta mu připomene někoho, na nějž je upřena veškerá pozornost jakožto na oslavence. Doufá, že někteří hráči budou uvažovat stejně.

2. příklad: vypravěč řekne „**Znovuzrození!**“
Karta mu připomíná, že život přechází z jedné generace na další. Myslí si, že je to dobře vyvážená nápověda, takže jeho kartu lze uhodnout, ale zase není příliš očividná. Doufá, že se nemýlí!



Příklad bodování při hře se 6 hráči





Někteří hráči hlasovali pro kartu vypravěče, nikoli však všichni.




Vypravěč v tomto kole má **růžovou barvu**, tak dostane **3** .




Modrý a **zelený** králíček našli vypravěčovu kartu, takže každý získá **3** .













Fialový, **žlutý** a **červený** králíček vypravěčovu kartu nenašli, takže nedostanou žádné body .



Červený králíček hlasoval pro kartu **fialového**, který tak dostává **1** bonusový .


Fialový a **žlutý** králíček hlasovali pro kartu **modrého**. **Modrý** tedy dostane **2** bonusové .



Na konci tohoto kola mají hráči tento počet bodů:

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

Hra se 3 hráči

Hráči hrají se 7 kartami místo se 6.

• Při hádání hráči  (kromě vypravěče) vloží každý 2 karty místo 1, takže spolu s vypravěčovou kartou bude kolem hrací desky vloženo 5 karet. Na konci kola si z balíčku doplní do ruky 2 karty místo jedné.

• Během sčítání bodů hráči  (kromě vypravěče) dostanou **1** bonusový , pokud někdo hlasoval pro jejich kartu (kteroukoli z obou).

Zbytek pravidel zůstává stejný.

Dixit

Rozšíření

S roz šířeními sen pokračuje!

QUEST
Snové hledání
nevinnosti

JOURNEY
Tajemná
a okouzující cesta

ORIGINS
Počátek
fantastických světů

DAYDREAMS
Představy probuzené
živými sny

MEMORIES
Kouzelné vzpomínky
na dětství

REVELATIONS
Odhalení kouzelného
půvabu

HARMONIES
Úsvit přirozené
rovnováhy

ANNIVERSARY
Setkání všech
těchto světů

MIRRORS
Hořkosladký obraz
naší společnosti

Každé rozšíření obsahuje originální svět
v 84 jedinečných velkých kartách.



... a další se připravují!