

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA    ILUSTRATORKA: Marie CARDOUAT

WYDAWCA: Régis BONNESSÉE

# Dixit

## Instrukcja



### Notka autora

„Czy pamiętacie, jak wielką frajdę w dzieciństwie sprawiały nam szalone zabawy w chowanego? Ja bardzo dobrze to pamiętam, dlatego chciałbym, aby ta gra wyzwoliła w nas dziecięcą radość i pozwoliła wrócić myślami do tych beztrudnych chwil.



Jakich słów powinienem użyć, aby naprowadzić innego gracza na skojarzenie związane z moją kartą? A może wymyślę ciekawe zdanie, zacytuję znany film, coś zaśpiewam albo wyrecytuję? *Dixit* to pełna emocji i niespodzianek gra, która zdołała urzec nie tylko tych najmłodszych, lecz także tych trochę starszych, zabierając nas wszystkich w podróż po krainie wyobraźni. Jednak *Dixit* przede wszystkim zbliża nas do siebie. Może to dlatego, że obraz jest dla nas tak ważny”.

**Twórcy:** Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustratorka: Marie Cardouat • Szef studia: Mathieu Aubert • Menadżer projektu: Laurent Contios • Rozwój gry: Valentin Gaudicheau • Kierownik artystyczny: Maëva Da Silva • Planowanie i ergonomia gry: Thomas Dutertre • Projekt graficzny: Allison Machepy i Ophélie Pimbert-Gris • Menadżer produkcji: Alexandra Soporan • Sprzedaż międzynarodowa: Maximilien Da Cunha • Szef marketingu: Laurent Contios • Komunikacja i eventy: Isabelle Doll i Paul Neveur • Księgowość: Marion Ludovici i Pascale Belot

Libellud



## Opis rozgrywki

W każdej rundzie 1 z graczy zostaje narratorem . Narrator zdobywa punkty (🧊), gdy pozostali gracze  starają się odgadnąć jego kartę na podstawie skojarzenia, które im dał. **Skojarzenie musi być subtelne, bo jeśli wszyscy odgadną kartę, narrator nie dostanie żadnych punktów!** Każdy z graczy zdobywa 🧊, znajdując kartę narratora i przekonując innych graczy do swojej karty.

Gra kończy się po rundzie, w której 1 z graczy zdobył co najmniej 30 🧊. Gracz z największą liczbą 🧊 wygrywa.

## Przygotowanie

### Elementy

- ♦ instrukcja
- ♦ 84 karty
- ♦ 8 tarcz do głosowania
- ♦ 8 drewnianych króliczków
- ♦ plansza, na którą składają się:
  - A** tor punktacji
  - B** 8 miejsc na karty
  - C** zasady punktowania (przypomnienie, w jaki sposób się punktuje)

## Przebieg rundy

Kto zostaje narratorem  w pierwszej rundzie gry? Gracz, który jako pierwszy wymyśli skojarzenie do 1 ze swoich kart i oznajmi to pozostałym graczom.

### 🌀 Wymyśl skojarzenie

Narrator wybiera 1 z 6 kart trzymany w ręku (**nie pokazuje karty pozostałym graczom**) i wypowiada głośno jakiegokolwiek skojarzenie związane z jej treścią (może to być 1 słowo albo zdanie, zob. „Porady dla narratora” na następnej stronie). Każdy z pozostałych graczy wybiera teraz **w sekrecie** 1 kartę ze swoich 6 kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze, nie pokazując wybranych kart innym graczom, przekazują je narratorowi. Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i je **tasuje**, łącznie z kartą, którą sam wybrał.

### 🌀 Odgadnij skojarzenie

Narrator rozkłada odkryte karty wokół planszy – obok miejsc na karty (numery muszą być widoczne).




**Przykład.** W grze 6-osobowej narrator umieszcza karty nad numerami od 1 do 6.

**Celem wszystkich pozostałych graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator.** Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na 1 z kart, którą typuje na należącą do narratora (sam narrator nie bierze udziału w głosowaniu). Głosowanie polega na ustawieniu pokrętła na tarczy do głosowania na wartości odpowiadającej numerowi karty, na którą gracz chce zagłosować. Gracze nie mogą głosować na swoją kartę. Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają swoje tarcze i kładą je obok typowanych kart.

Teraz zaczyna się punktowanie. Narrator ujawnia, która karta była jego, i zlicza, ile dostała głosów.






Jeśli **wszyscy** gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora **albo** gdy **żaden** z graczy jej nie wskazał:


-  Narrator nie otrzymuje żadnych punktów .
-  Wszyscy pozostali gracze zdobywają po 2 🧊.



Jeśli tylko **niektórzy** gracze zagłosowali na kartę narratora:

-  Narrator zdobywa 3 🧊.
-  Gracze, którzy poprawnie wskazali kartę narratora, także zdobywają 3 🧊.
- Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów .



**Dodatkowo każdy gracz**  (z wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano, zdobywa 1 bonusowy 🧊 za każdy głos.

Gracze przesuwają swoje króliczki na torze punktacji o liczbę pól odpowiadającą zdobytej liczbie 🧊.

### 🌀 Koniec rundy

Wszystkie karty użyte w tej rundzie należy położyć odkryte poza obszarem gry i stworzyć z nich stos kart odrzuconych. Każdy z graczy uzupełnia karty na ręce do 6 kart. Jeśli w stosie dobierania nie ma wystarczającej liczby kart, należy potasować wszystkie pozostałe karty wraz ze stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nowy stos dobierania.

Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie dotychczasowego narratora (w ten sposób zmienia się narrator we wszystkich kolejnych rundach).

**Koniec gry.** Gra kończy się po rundzie, w której 1 z graczy zdobył co najmniej 30 🧊. Gracz z największą liczbą 🧊 wygrywa. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.



- 1 Każdy z graczy otrzymuje króliczka w wybranym kolorze i żeton do głosowania.
- 2 Każdy z graczy umieszcza swojego króliczka na polu „0” na planszy. Króliczek wskazuje liczbę zdobytych przez gracza od początku gry.
- 3 84 karty należy potasować i każdemu z graczy rozdać po 6 kart.
- 4 Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.



## Porady dla narratora

Skojarzenie gracza może przyjąć różną formę: może to być słowo, kilka słów albo tylko jakiś dźwięk. Może to być coś zupełnie zmyślnego albo wręcz przeciwnie – coś istniejącego, jak fragment wiersza czy piosenki, przysłowie, tytuł itp.

Jeśli skojarzenie narratora jest zbyt proste (na przykład dosłownie nawiązuje do wybranej przez niego karty) albo zbyt odległe (osobiste albo zbyt abstrakcyjne), narrator może nie zdobyć żadnych punktów. Zadaniem narratora jest podanie skojarzenia, które nie będzie zbyt dosłowne ani zbyt abstrakcyjne, tak aby tylko niektórzy gracze poprawnie wskazali jego kartę.



*Przykład 1. Narrator mówi: „Dzisiaj są MOJE urodziny!”. Karta przypomina mu osobę, która jest w centrum uwagi – jak wtedy, gdy ma się urodziny. Ma nadzieję, że pozostali gracze będą mieli podobne skojarzenia!*

*Przykład 2. Narrator mówi: „Odrodzenie”. Karta przypomina mu o przemijalności życia, które jednak odradza się w kolejnych pokoleniach. Odnosi wrażenie, że podane przez niego słowo jest dobrze wyważonym skojarzeniem – niezbyt oczywistym, ale nadal możliwym do odszyfrowania. Ma nadzieję, że mu się uda!*



## Przykład punktowania w rozgrywce 6-osobowej



Tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora.



**Różowy** gracz jest w tej rundzie narratorem, więc zdobywa 3.



**Niebieski** i **Zielony** prawidłowo wskazali kartę narratora, więc zdobywają po 3.

**Fioletowy**, **Żółty** i **Czerwony** nie wskazali karty narratora, więc nie otrzymują żadnych punktów.



**Czerwony** zagłosował na kartę **Fioletowego**, więc **Fioletowy** zdobywa 1 bonusowy.

**Fioletowy** i **Żółty** zagłosowali na kartę **Niebieskiego**, więc **Niebieski** gracz zdobywa 2 bonusowe.

Na koniec tej rundy gracze zdobyli kolejno:

**Różowy** = 3, **Niebieski** = 5, **Zielony** = 3, **Fioletowy** = 1, **Żółty** = 0, **Czerwony** = 0

## Wariant dla 3 graczy

Gracze otrzymują na początku gry 7 kart, a nie 6.

- Aby stworzyć zagadkę, gracze (z wyjątkiem narratora) przekazują do puli po 2 karty zamiast 1. W ten sposób odkrytych zostaje 5 kart, spośród których należy wytypować kartę narratora. Na koniec rundy każdy z graczy (z wyjątkiem narratora) bierze po 2 karty zamiast 1.

- W trakcie punktowania gracze (z wyjątkiem narratora) nadal zdobywają po 1 bonusowym, jeśli ktoś zagłosował na ich kartę (niezależnie, która spośród 2 wyłożonych przez niego kart to była).

Reszta zasad pozostaje bez zmian.



# Dixit

Dodatki

Magiezna przygoda trwa dalej!

**PRZYGODY**  
Odkrycie krain  
wyobraźni



**PODRÓŻE**  
Tajemnicza  
i czarowna eskapada



**POCZĄTKI**  
Narodziny  
fantastycznych  
światów



**MARZENIA**  
Piękne sny na jawie



**WSPOMNIENIA**  
Powrót do  
zaczarowanego  
świata dzieciństwa



**WIZJE**  
Efemeryczna kraina  
poezji i fantazji



**HARMONIA**  
Świat naturalnej  
równowagi



**EDYCJA  
JUBILEUSZOWA**  
Spotkanie  
wszystkich tych  
światów



**ZWIERCIADŁA**  
Słodko-gorzki  
obraz naszego  
społeczeństwa



Każdy dodatek to 84 unikalne wielkie karty tworzące swój własny świat...



...i to jeszcze nie koniec!