



DiXit

REBEL.PL
Centrum gier

Autor
Jean-Louis Roubira

Ilustrator
Marie Cardouat

Criador
Régis Bonnessée

Zawartość

- 1 plansza z torem punktacji (wewnątrz pudełka)
- 84 karty
- 36 żetonów do głosowania w 6 kolorach, ponumerowanych od 1 do 6
- 6 drewnianych króliczków

Przygotowanie

Każdy z graczy otrzymuje króliczka w wybranym kolorze i umieszcza go na polu „0” na planszy. 84 karty należy potasować i każdemu z graczy rozdać 6 kart. Pozostałe karty tworzą zakryty stos dobierania.

- W rozgrywce dla 4 graczy, każdy gracz otrzymuje 4 żetony do głosowania (o numerach od 1 do 4).
- W rozgrywce dla 5 graczy, każdy gracz otrzymuje 5 żetonów do głosowania (o numerach od 1 do 5).
- W rozgrywce dla 6 graczy, każdy gracz otrzymuje 6 żetonów do głosowania (o numerach od 1 do 6).

Uwaga: Nikomu nie pokazuj swojej ręki kart.

Przebieg Rundy

Narrator

W każdej rundzie jeden z graczy zostaje narratorem. Narrator wybiera jedną z 6 kart trzymany w ręku i wypowiada głośno jakiegokolwiek skojarzenie związane z jej treścią (nie pokazuje karty pozostałym graczom).

To, co gracz wypowiada może przyjąć różnorodną formę: może to być jedno słowo, może to być kilka słów, albo tylko jakiś dźwięk. Może to być coś zupełnie zmyślnego, lub wręcz przeciwnie – coś istniejącego, jak fragment wiersza, czy piosenki, przysłowie, tytuł itp.

Kto zostaje narratorem na pierwszą rundę gry? Zostaje nim gracz, który jako pierwszy wymyśli skojarzenie do jednej ze swoich kart i oznajmi to pozostałym graczom.

Przekazywanie kart narratorowi

Każdy z pozostałych graczy wybiera teraz w sekrecie jedną 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 tasuje, łącznie z kartą, którą sam wybrał, a następnie rozkłada odkryte w przypadkowej kolejności na stole. Pierwsza karta od lewej nosi w domyśle numer 1, karta obok niej numer 2 itd.

Poszukiwanie karty narratora: głosowanie

Celem wszystkich graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na jedną z kart, którą typuje na należącą do narratora (sam narrator nie bierze udziału w głosowaniu). Głosowanie polega na położeniu przed sobą zakrytego żetonu z numerem odpowiadającym wybranej karcie. Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają żetony i kładą je obok typowanych kart.

Uwaga: Gracze nigdy nie mogą głosować na swoją własną kartę!

Punktowanie

- Jeśli wszyscy gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora, lub gdy żaden z graczy jej nie wskazał, narrator nie otrzymuje żadnych punktów, natomiast wszyscy pozostali gracze zdobywają po 2 punkty.
- W każdym innym przypadku:
 - po 3 punkty zdobywa zarówno narrator jak i gracze, którzy poprawnie wskazali jego kartę.
 - Każdy gracz (za wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano otrzymuje 1 punkt za każdy głos.

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

Koniec rundy

Każdy z graczy uzupełnia pulę kart w ręku do 6 kart. Nowym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego (w ten sposób zmienia się narrator we wszystkich kolejnych rundach).

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy któryś z graczy dobierze ostatnią kartę ze stosu. Gracz, który posiada najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

przykładowa Runda



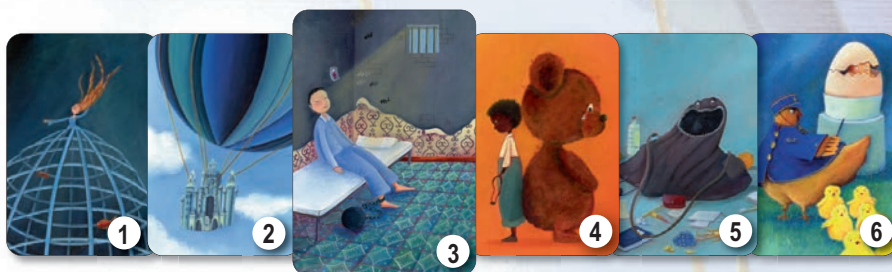
Przy stole siedzą : Julian, Matylda, Mikołaj, Lena i Tomek.

Julian jako pierwszy znalazł skojarzenie do jednej ze swoich kart, zostaje więc pierwszym narratorem.

Wypowiada skojarzenie: „Gdzie kryje się szczęście?” odnosząc się do francuskiego filmu pt. „Szczęście jest na łące”.

Po wysłuchaniu skojarzenia, pozostali gracze muszą wybrać z kart trzymany w ręku taką, która najlepiej ich zdaniem ilustruje to, co powiedział Julian.

Lena ma w ręku następujące karty:



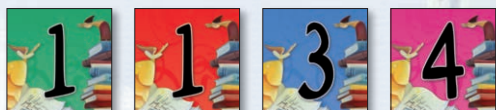
Spośród tych 6 ilustracji wybiera trzecią, która wydaje jej się najbliższa zdaniu Juliana. Przekazuje mu kartę. Matylda, Mikołaj i Tomek także wybrali po jednej karcie i wręczyli Julianowi (narratorowi).

Julian tasuje otrzymane karty razem ze swoją kartą i rozkłada odkryte w przypadkowej kolejności na stole.



Każdy z graczy (za wyjątkiem narratora) głosuje teraz na kartę, o której sądzi, że należy do Juliana.

Gdy wszyscy wybrali już żeton z odpowiednim numerem, odkrywają je i kładą obok typowanych kart.



Okazuje się, że tylko Lena poprawnie wskazała kartę Juliana (numer 4), tak więc i ona i Julian zdobywają po 3 punkty. Dwoje graczy głosowało na kartę Leny (numer 1), więc Lena otrzymuje dodatkowo jeszcze 2 punkty. Tomek zdobywa 1 punkt, gdyż 1

osoba głosowała na jego kartę (numer 3).

Na koniec rundy gracze przesuwają króliczki na torze punktacji: Lena o 5 pól, Julian o 3, a Tomek o 1. Matylda i Mikołaj nie otrzymują żadnych punktów, gdyż ani nie odgadli karty Juliana, ani nikt nie zagłosował na ich karty.

W kolejnej rundzie to Tomek będzie narratorem, gdyż siedzi po lewej stronie Juliana.

Wskazówki

Jeśli skojarzenie narratora zbyt dosłownie nawiązuje do wybranej przez niego karty, pozostali gracze nie będą mieli problemu, aby ją wskazać i narrator nie zdobędzie żadnych punktów.

Z drugiej strony, jeśli skojarzenie jest zbyt odległe, istnieje niebezpieczeństwo, że nikt nie odgadnie karty i także wtedy narrator nie zdobędzie żadnych punktów.

Tak więc, zadaniem narratora jest podanie skojarzenia, które nie będzie zbyt dosłowne, ani zbyt abstrakcyjne, tak aby tylko niektórzy gracze poprawnie wskazali jego kartę.

Na początku może to być trudne, ale z czasem, jak sami zobaczycie, inspiracja przychodzi dużo łatwiej.

Warianty

3 graczy: Gracze otrzymują na początku gry siedem kart, a nie sześć. Gracze (za wyjątkiem narratora) przekazują do puli po dwie karty zamiast jednej. W ten sposób, odkrytych zostaje 5 kart, spośród których należy wytypować kartę narratora.

Punktowanie: Jeśli tylko jedna osoba odgadła kartę narratora, oboje otrzymują po 4 punkty zamiast 3.

Gesty i piosenki: W tym wariantcie narrator może sformułować skojarzenie za pomocą gestów, śpiewu i nucenia melodii. Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby łączyć ze sobą różne warianty lub nawet wymyślać własne!

Podziękowania

Jean-Louis Roubira i Régis Bonnessée pragną serdecznie podziękować wszystkim, którzy wspierali ten projekt. A są to:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonasowi i Noémi Roubira, Christelle i Emmanuelle Chartier, Sébastienowi Félixowi, Michelowi i Monique Bonnessée, Arnaudowi Pichonowi, Claudine i Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey i Benamowi Mohammadiemu, Claude'owi i Carmen Roubira, Jeremy'emu Guetté, Muriel Dhifallah, Pierrowi, Florence i Thomasowi Artur, Yvesowi Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, stowarzyszeniu REEL, Davidowi Prieto, Vicentowi Moreira Rato, Delirium Ludens Srl, Wioletcie i Markowi Przepiórka, Leonardowi Greco, Bastienowi Lefèvre i Gavinowi Wynfordowi-Jonesowi. Tłumaczenie: Monika Żabicka