



ADiXit



Sadržaj

- Ploča igre unutar kutije (*Traka za bodovanje*)
- 84 karte
- 36 pločica za glasovanje u 6 različitih boja, numeriranih od 1 do 6
- 6 drvenih zečeva (*rabeeples!*)

Postavka igre

Svaki igrač odabire po jednog zeca i postavlja ga na polje 0 na Bodovnu traku. Promiješajte 84 slikovne karte i podijelite po 6 svakom igraču. Ostale karte posložite u kup karata, licem nadolje.

- Za 4 igrača, svaki uzima po 4 pločice za glasovanje (od 1 do 4)
- Za 5 igrača, svaki uzima po 5 pločica za glasovanje (od 1 do 5)
- Za 6 igrača, svaki uzima po 6 pločica za glasovanje (od 1 do 6)

Opaska: Ne pokazujte svoje karte drugim igračima.

Tijek igre

Pripovjedač

Jedan igrač u krugu je pripovjedač. On gleda svojih 6 slikovnih karata u ruci i na temelju jedne od njih slaže rečenicu, koju glasno kaže svima (*bez pokazivanja karte ostalim igračima*).

Rečenica može sadržavati razne forme: može biti samo od jedne riječi ili više, može čak biti i zvuk. Rečenica može nastati ili biti inspirirana od strane postojećih umjetničkih djela (*poezije ili dijela pjesme, naslova filma, poslovice itd.*)

Tko je pripovjedač u prvom krugu? Onaj igrač koji prvi izmisli rečenicu postaje pripovjedač u prvom krugu.

Odabiranje karte za pripovjedača

Ostali igrači odabiru iz svojih 6 slikovnih karata jednu koja najbolje opisuje izrečenu rečenicu od strane pripovjedača.

Tada, svi oni daju svoju odabranu kartu pripovjedaču, bez da ih pokazuju ostalima.

Pripovjedač promiješa svoju kartu zajedno s njihovim. Nakon toga ih postavi na stol licem nagore po slučajnom redoslijedu. Karta prva s lijeva će biti broj 1, slijedeća do nje broj 2 i tako redom...

Pronalaženje pripovjedačeve slikovne karte: Glasovanje

Cilj ostalih igrača je pronaći koja je pripovjedačeva karta između ostalih poredanih na stolu. Svaki igrač potajno glasa za kartu koja po njegovom mišljenju pripada pripovjedaču (*koji ne glasa*).

Da bi to učinio, igrač postavlja ispred sebe licem nadolje pločicu za glasovanje koja pripada broju slikovne karte za koju je glasovao. Kada su svi izglasali, pločice se otkrivaju i postavljaju na pripadajuće slikovne karte.

Opaska: Nije dozvoljeno glasati za vlastitu kartu

Zbrajanje bodova

- Ako su svi igrači pogodili pripovjedačevu kartu ili ako je nitko nije pogodio, pripovjedač ne osvaja niti jedan bod, a ostali igrači osvajaju po 2 boda.
- U svim drugim slučajevima, pripovjedač osvaja 3 boda kao i igrači koji su pogodili slikovnu kartu.
- Svaki igrač, osim pripovjedača osvaja po 1 bod za svaki glas koji je dobio za svoju slikovnu kartu.

Igrači pomiču svoje zečeve po traci za bodovanje za broj osvojenih bodova.

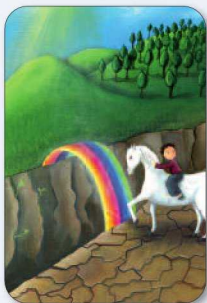
Kraj kruga igre

Svaki igrač uzima kartu s kupa u ruke kako bi ih imao 6. Pripovjedač u novom krugu je igrač lijevo od trenutnog (*i dalje igra teče u smjeru kazaljke na satu*)

Kraj igre

Igra završava kada se povuče posljednja karta s kupa. Igrač koji je najdalje dospio na traci za bodovanje je pobjednik.

Primjer tijeka igre



5 igrača je za stolom: Luka, Marko, Iva, Marija i Tomislav.

Luka je prvi igrač koji je pronašao rečenicu inspiriranu slikovnom kartom u svojoj ruci.

Stoga, on će započeti prvi krug igre kao pripovjedač. Rečenica koju je izrekao svima glasi: « *Gdje je sreća?* », a odnosi se na francuski film « *Sreća je u polju* »

Nakon što su čuli rečenicu, ostali igrači odabiru kartu koja najbolje opisuje izrečenu Lukinu rečenicu.

Marija ima ovih 6 karata u ruci :



Između ovih 6 karata, ona je odabrala treću, koja je po njoj najbliža Lukinoj rečenici « *Gdje je sreća?* ». Ona daje ovu kartu Luki. Marko, Iva i Tomislav također odabiru po jednu svoju kartu i daju ih Luki, pripovjedaču u ovom krugu igre.

Luka promiješa svoju kartu s kartama koje je dobio od ostalih igrača i postavlja ih na sredinu stola.



Svaki igrač (izuzev pripovjedača) glasa za onu kartu koja je po njemu Lukina.

Jednom kada su svi odabrali svoje pločice za glasovanje, otkrivaju ih.



Samo je Marija pogodila Lukinu kartu (broj 4), stoga ona i Luka osvajaju svaki po 3 boda.

2 igrača su glasovali za Marijinu kartu (broj 1), zato ona osvaja 2 dodatna boda. Tomislav je osvojio 1 bod jer je jedna osoba dala svoj glas za njegovu kartu (broj 3)

Na kraju ovog kruga, Marija osvaja ukupno 5 bodova, Luka 3 boda i Tomislav 1 bod. Marko i Iva nisu osvojili niti jedan bod jer nisu pronašli Lukinu kartu i nitko nije glasova za njihove karte.

U slijedećem krugu pripovjedač će bit Tomislav, koji sjedi s lijeva Luki.

Savjeti za igranje

Ukoliko pripovjedačeva rečenica opisuje slikovnu kartu preočito, svi će je igrači lagano pronaći i on neće osvojiti niti jedan bod.

U drugu ruku, ako rečenica ima vrlo malo zajedničkoga sa slikom na karti, vrlo je vjerojatno kako nitko neće za nju glasovati i opet, neće osvojiti niti jedan bod.

Stoga je izazov za pripovjedača pronaći rečenicu koja neće biti ni preočita ni preapstraktna, kako bi postajala šansa da je bar neki od igrača pronađu, ali ne svi.

Na početku, ovo je dosta teško za postići, ali vidjeti će te kako inspiracije dolaze mnogo lakše nakon nekoliko krugova igre.

Varijante igre

3 igrača: Svaki igrač ima po 7 karata, umjesto 6. Svaki igrač osim pripovjedača daje po 2 karte, umjesto po jednu. Stoga se završava s 5 karata za odabir na stolu.

Bodovanje: Kada samo jedan igrač pronađe pripovjedačevu kartu, oboje osvajaju po 4 boda umjesto 3.

Mimika i pjesme: U ovoj varijanti pripovjedač ima mogućnost otpjevati pjesmu ili melodiju koja je nekako vezana uz kartu ili se čak poslužiti mimikom. Ostali dio igre ostaje isti.

Konačno, ništa vas ne sputava u kombiniranju raznih varijanti zajedno ili kreiranju nekih vlastitih!

Zahvale

Jean-Louis Roubira i Régis Bonnessée željeli bi se toplo zahvaliti svim ljudima i organizmima koji su ih podržavali tijekom ovog projekta:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas and Noémi Roubira, Christelle and Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel and Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine and Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey and Benam Mohammadi, Claude and Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence and Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, the REEL association, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Srl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.

Prijevod: <http://igranje.org>

IGRANJE.org

Varijanta igre za 8 igrača

Igraju 4 timova od po 2 igrača. Članovi tima moraju sjediti licima jedan prema drugome.

Igrač A1- igrač B1- igrač C1- igrač D1- igrač A2-igrač B2- igrač C2- igrač D2

Svaki igrač dobiva 4 karte. Kao u pravilima za normalnu igru, pripovjedač (npr. Igrač A1) odabire jednu kartu i slaže rečenicu na temelju te karte.

Timovi B C i D moraju odabrati jednu kartu, bez pokazivanja karata među sobom (npr. Igrač B1 kaže igraču B2: "ova asocijacija je za mene, imam savršenu kartu").

Nakon odabira, na stolu je 5 karata:

Jedna od pripovjedača

Karta od tima B

Karta od tima C

Karta od tima D

+ Karta od suigrača pripovjedača, igrača A2

Svi igrači (osim pripovjedača) glasaju za jednu kartu, znači imamo 7 glasova. Pošto sa igrom dolazi 6 pločica za glasovanje, jedan igrač može pokazati prstima koju je kartu odabrao, ili može upotrijebiti kocku.

Kao u pravilima za običnu igru, zabranjeno je glasati za svoju kartu, ali suigrač pripovjedača može glasati za njegovu kartu (jer ne zna koja je to karta).

Bodovi se zbrajaju kao i u običnoj igri.

Ako je igrač A2 jedini koji je pogodio pripovjedačevu kartu (A1), momčad A dobiva 6 bodova!

Sljedeći pripovjedač je igrač B1, i svi igrači koji nemaju 4 karte uzimaju novu kartu.

I tako dalje u krug.

Igra završava dok jedan tim ne skupi 30 bodova.

Preuzeto i prevedeno sa: <http://boardgamegeek.com/filepage/40574/dixit-8-players-variant-rules-en>