



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Prijevod: Goran Trkanjac

Sadržaj kutije

- ploča za zbrajanje bodova
- 24 oznake za glasanje
- 84 karata sa slikama
- 12 drvenih zečeva
- 12 ploča za glasanje
- 1 knjižica sa pravilima

Priprema

Otvorite i stavite ploču za zbrajanje bodova na sredinu stola. Svaki igrač odabere ploču za glasanje, i stavi zeca odgovarajuće boje na mjesto sa brojem 0 na ploči za zbrajanje bodova.

84 karata sa slikama se promiješaju i svakome igraču se podijeli 6 komada. Ostatak karata ostaje kao kup za izvlačenje.

- U igri sa 3-6 igrača svaki igrač uzme jednu oznaku za glasanje (**nebitno koje boje**).
- U igri sa 7-12 igrača svaki igrač uzme dvije oznake za glasanje (**nebitno koje boje**).

Napomena: karte u vašim rukama ne smiju vidjeti drugi igrači.

Pregled Igre

Pripovjedač

Jedan od igrača je pripovjedač. On ili ona gleda 6 karata u svojoj ruci. Koristeći jednu od njih, smišlja nešto što će reći i kaže to glasno drugim igračima (*bez da im otkrije svoju kartu*).

Ono što se može reći može biti u različitim oblicima: može biti sastavljeno od više riječi, ili biti ništa više no onomatopeja. Može biti izmišljeno na licu mjesta, ili preuzeto iz već postojećeg djela (*stih ili dva iz pjesme, naslov filma ili nekog drugog dijela, poslovice itd.*).

Odabir prvog pripovjedača u igri: igrač koji prvi smisli nešto, neka najavi ostalim igračima da će on ili ona biti prvi/a pripovjedač/ica u prvome krugu igre.

Predavanje karata pripovjedaču

Ostali igrači odabiru od svojih 6 karata onu za koju vjeruju da najbolje opisuje ono što je pripovjedač rekao/la. Svatko daje odabranu kartu pripovjedaču, bez da je bilo tko drugi vidi. Pripovjedač izmiješa dobivene karte zajedno sa svojom, nakon čega ih nasumično složi na ploči za zbrajanje bodova na mjestu numerirana od 1 do 12.

Pogađanje pripovjedačeve karte: glasanje

Cilj igrača je da među svim otkrivenim kartama pronađu onu od pripovjedača. Svaki igrač tajno glasa za kartu koju misli da je pripovjedačeva (*sam pripovjedač ne sudjeluje*) pomoću ploče za glasanje. Na primjer, ako igrač vjeruje da je karta pod rednim brojem 3 pripovjedačeva, on će staviti oznaku za glasanje na mjesto kod broja 3 na svojoj ploči za glasanje. Kada su se svi odlučili, svi otkrivaju svoje ploče za glasanje, a pripovjedač otkriva koja je njegova ili njezina karta.

Napomena: ni pod kakvim uvjetima igrači ne smiju glasati za svoju kartu!

Pronalaženje pripovjedačeve karte sa 7 ili više igrača

Ukoliko želi, svaki igrač može glasati za drugu kartu da bi povećao svoje šanse za pogađanje. Tada koriste drugu oznaku za glasanje da bi odabrali još jednu kartu.

Bodovanje

- Ako su svi igrači pogodili pripovjedačevu kartu, ili je nitko nije pogodio, pripovjedač ne osvaja niti jedan bod, a svi ostali dobiju po 2 boda.

- U svim drugim slučajevima, pripovjedač osvaja 3 boda, kao i svaki igrač koji je pogodio njegovu kartu.

- Svaki igrač osim pripovjedača dobiva 1 dodatni bod za svaki glas koji je dobila njegova karta (*tako može osvojiti maksimalno 3 dodatna boda*).

Igrači pomiču svoje drvene zečeve na ploči za zbrajanje bodova za onoliko mjesta koliko su osvojili bodova.

Bodovanje sa 7 ili više igrača

- Ako su svi igrači pogodili pripovjedačevu kartu, ili je nitko nije pogodio, pripovjedač ne osvaja niti jedan bod, a svi ostali dobivaju po 2 boda.

- U svim drugim slučajevima, pripovjedač osvaja 3 boda, kao i svaki igrač koji je pogodio njegovu kartu.

- Svaki igrač osim pripovjedača dobiva 1 dodatni bod za svaki glas koji je dobila njegova karta (*tako može osvojiti maksimalno 3 dodatna boda*).

- Igrači koji su glasali samo za jednu kartu osvajaju jedan dodatni bod ako su pogodili pripovjedačevu kartu.

Kraj kruga igre

Svaki igrač nadopuni svoje karte dok ih nema opet 6. Ako nema dovoljno karata za sve igrače na kupu za izvlačenje, kup odbačenih karata se izmiješa i tvori novi kup za izvlačenje. Novi pripovjedač za sljedeći krug je igrač na lijevo od prošlog pripovjedača (*i tako dalje, u smjeru kazaljke na satu, za sve sljedeće krugove igre*).

Kraj igre

Igra završava kada jedan igrač dođe do 30 bodova. Igrač koji ima najviše bodova na kraju tog kruga je pobjednik.

Igra za 3 igrača

Igrači imaju sedam karata u ruci umjesto šest. Igrači (*osim pripovjedača*) predaju dvije karte pripovjedaču (*umjesto jedne*). Znači, uvijek se otkriva 5 karata, i igrači još uvijek moraju pronaći pripovjedačevu među njima.

Dixit tulum – od 6 do 12 igrača

Priprema

Otvorite i stavite ploču za zbrajanje bodova na sredinu stola. Svaki igrač odabere ploču za glasanje, i stavi zeca odgovarajuće boje na mjesto sa brojem 0 na ploči za zbrajanje bodova. 84 karata sa slikama se promiješaju i svakome igraču se podijeli 5 komada. Ostatak karata ostaje kao kup za izvlačenje. Svaki igrač uzima zelenu oznaku za glasanje. Samo jedan od igrača, onaj koji je pripovjedač za prvi krug, uzima crvenu i zelenu oznaku za glasanje.

Pregled igre

Pripovjedač

Jedan od igrača je pripovjedač. Prije nego pogleda svoje karte, pripovjedač kaže nešto na glas drugim igračima (pogledajte *oblike koje možete reći u pravilima za osnovnu igru*). Za razliku od osnovne igre, ono što pripovjedač kaže nema veze sa bilo kojom njegovom ili njezinom kartom.

Odabir prvog pripovjedača u igri: igrač koji prvi smisli nešto, neka najavi ostalim igračima da će on ili ona biti prvi/a pripovjedač/ica u prvome krugu igre.

Predavanje karata pripovjedaču

Svaki igrač, uključujući pripovjedača, odabire kartu za koju vjeruje da najbolje opisuje ono što je pripovjedač rekao. Svatko predaje svoju kartu pripovjedaču koji sve karte izmiješa skupa sa svojom, nakon čega ih nasumično složi na ploči za zbrajanje bodova na mjesta numerirana od 1 do 12.

Pronalaženje najpopularnije karte: glasanje

Svaki igrač (*uključujući pripovjedača*) mora tajno glasati, koristeći svoju zelenu oznaku za glasanje, za kartu za koju misli da najbolje prikazuje ono što je pripovjedač rekao. Što više igrača glasa za istu kartu, to će ti igrač osvojiti više bodova.

Ali, budite oprezni! Pripovjedač će isto tajno glasati za jednu kartu, ali ovaj puta sa crvenom oznakom za glasanje. Niti jedan glas dat toj karti se neće bodovati. Pripovjedač znači mora pametno smisliti za koju da kartu glasa da bi onemogućio dobivanje bodova što više suigrača... a ostali igrači isto moraju imati to na umu kada glasaju! Jednom kada su svi glasali, svi igrači otkrivaju svoje pločice za glasanje.

Pripovjedač će znači koristiti i zelenu i crvenu oznaku za glasanje. Igračima je dozvoljeno glasati za svoju kartu.

Bodovanje

- Svaki igrač osvaja onoliko bodova koliko je igrača (*uključujući i sebe*) glasalo za kartu za koju je i on glasao, sa ograničenjem na maksimalno 5 bodova.
- Igrači koji su glasali za kartu koju je pripovjedač odabrao sa svojom crvenom oznakom za glasanje ne osvajaju bodove.
- Igrač koji je jedini glasao za neku kartu ne osvaja bodove.

Primjer: Tomislav je glasao za kartu broj 3, kao i još 5 suigrača. Tomislav bi normalno osvojio 6 bodova, no pošto je maksimalan broj bodova ograničen na 5, on će osvojiti maksimalno, 5 bodova. Kristijan i Ana su glasali za kartu broj 2. Na nesreću, tu kartu je odabrao pripovjedač sa crvenom oznakom, pa oni ne osvajaju bodove. Katarina je glasala za kartu za koju nitko osim nje nije glasao, pa zato ne osvaja bodove.

Kraj kruga igre

Na kraju kruga igre, svaki igrač nadopunjuje svoje karte dok ih nema opet 5, i onda ih prosljeđuje, licem dolje, svojem lijevom susjedu. Upotrijebljene karte se odbacuju. Ako nema dovoljno karata za sve igrače na kupu za izvlačenje, kup odbačenih karata se izmiješa i tvori novi kup za izvlačenje. Novi pripovjedač za sljedeći krug je igrač na lijevo od prošlog pripovjedača.

Kraj igre

Igra završava kada je svaki igrač jednom bio pripovjedač. Igrač koji nakon toga ima najviše bodova je pobjednik.

Za duže igre, možete povećati koliko puta igrač mora biti pripovjedač u toku igre.

Dixit u parovima - 6, 8, 10 ili 12 igrača

Priprema

Otvorite i stavite ploču za zbrajanje bodova na sredinu stola. Raspodijelite igrače u parove od po 2 igrača. Dva suigrača trebaju sjesti jedan nasuprot drugome. Svaka momčad uzima jednu ploču za glasanje i stavlja zeca odgovarajuće boje na mjesto sa brojem 0 na ploču za zbrajanje bodova. 84 karte se promiješaju i svaki igrač dobiva po 4. Ostatak karata tvori kup za izvlačenje.

Pregled igre

Pripovjedač

Vidi u pravilima za običnu igru.

Predavanje karata pripovjedaču

Nakon što su čuli što im je pripovjedač rekao, svaki par mu predaje jednu kartu koja najbolje prikazuje opisano. 2 igrača jednog para se moraju složiti tko će od njih dati kartu pripovjedaču (*oni mogu razgovarati, ali uvijek u prisustvu drugih igrača i nikako ne smiju pokazati ili opisivati karte koje imaju u ruci*). Pripovjedač tada izmiješa sve karte, i nasumično ih složi na mjesta od 1 do 12 na ploči za zbrajanje bodova.

Glasanje i bodovanje

Igrač koji je dao kartu pripovjedaču niti pripovjedač ne smiju glasati. Glasanje i bodovanje je isto kao kod normalne igre (*ne koristite pravila za glasanje i bodovanje za 7 i više igrača*).

Napomena: Pripovjedač i njegov par ne sudjeluju u glasanju.

Kraj kruga

Na kraju kruga svaki igrač uzme kartu, tako da ih opet ima 4. Ako nema dovoljno karata, odbačene karte se promiješaju i tvore novi kup za izvlačenje. Novi pripovjedač je igrač na lijevo od prošlog pripovjedača.

Kraj igre

Igra završava kada je svaki igrač bio pripovjedač jednom. Par sa najviše bodova pobjeđuje.

Za duže igre, možete povećati koliko puta igrač mora biti pripovjedač u toku igre.