

Disney
EDITION

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA

ILUSTRATOR: Natalie DOMBOIS

IZDAVAČ: Régis BONNESSÉE

Dixit

Pravila igre



Ako već znate
pravila igre Dixit
- ona se nisu
promenila! Ukoliko
želite, tokom igre
možete koristiti i
asocijacije u vezi sa
Dizni svetovima.

Reč autora

Igra Dixit je rođena iz moje želje da igračima ponudim putovanje prepuno iznenađenja maštovitih i poetskih svetova.

Svaka ilustracija u igri otvara prozor ka vrtu naših snova, a sve što je potrebno je jedna reč kojom ćemo podeliti svoja čudesa sa drugima.

Tokom godina, a na zadovoljstvo igrača, čudesna mašta različitih ilustratora navela nas je da se upustimo u nove sanolike krajeve.

Sada, po prvi put, Dixit svet će istražiti čarobne priče kuća Dizni i Piksar! Istinski svestremenski susret oslobodiće maštu igrača. Pridružite nam se u ovoj potpuno jedinstvenoj pustolovini i iskusite sva čuda Diznija.

Zasluge 2023: Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustratorka: Natalie Dombois • Menadžer studija: Mathieu Aubert • Menadžer projekta: Anouk Girard-Dagnas • Razvoj: Valentin Gaudicheau • Umetničko vođstvo: Maëva Da Silva • Lejaut i ergonomija: Thomas Dutertre • Grafički dizajn: Simon Hay & Joëva Gaubin • Menadžer produkcije: Stéphane Robert • Međunarodna prodaja: Maximilien Da Cunha • Direktor marketinga: Laurent Contios • Komunikacije: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris • Iventi: Paul Neveu • Administracija: Marion Ludovici • Asmodee Licenciranje: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges • Dizni tim: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines • Ostali saradnici: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthias Gaciarz, Quentin Gourbeault • Prevod: Tanja Zogović Bogićević.





Sažetak igre

Tokom svakog kruga drugi igrač ima ulogu "pripovedača" . On osvaja poene (☁️) tako što ostali igrači pogađaju njegovu kartu uz pomoć nagoveštaja/asocijacije koje im da. **Ovaj trag, međutim, mora biti suptilan i maglovit jer ako svi igrači otkriju o kojoj se karti radi, pripovedač ne osvaja nijedan poen!**

Bodove ☁️ osvajaju svi koji otkriju pripovedačevu kartu, kao i oni koji privuku glasove drugih igrača uz pomoć mudrog izbora karte iz svoje ruke.

Igra se završava kada jedan ili više igrača dostignu ili pređu 30 ☁️. Igrač sa najviše ☁️ je pobednik.

Postavka igre

Pakovanje sadrži

- ♦ Pravila igre
- ♦ 84 Dixit karte
- ♦ 6 brojčanika za glasanje
- ♦ 6 drvenih figurica likova
- ♦ 1 tablu za igranje koja sadrži:
 - A** 1 putanju za bodovanje
 - B** 6 mesta za karte
 - C** 1 pomoć igračima (Podsetnik kako se boduje)



Kako se igra

Nakon postavke, prvi igrač koji smisli nagoveštaj ili asocijaciju za 'zagonetku', postaje pripovedač prvog kruga.

🔗 Kreiraj zagonetku

Pripovedač proučava 6 karata koje ima u ruci. Odabira jednu koja ga inspiriše (**ne otkrivajući je**), i naglas izgovara asocijaciju (*reč ili frazu, vidi "Savet za pripovedača" na sledećoj strani*). Svi ostali igrači, zatim, od svojih 6 karata biraju jednu za koju misle da najbolje odslikava trag koji je dao pripovedač. Svaki igrač **tajno** daje svoju kartu pripovedaču koji ih onda sve **promeša**, uključujući i svoju.

🔗 Reši zagonetku

Pripovedač oko table za igranje nasumično poređa karte licem nagore, postavi ih na mesta predviđena za karte (brojevi na tim mestima moraju da ostanu vidljivi). *Primer: sa 5 igrača, pripovedač postavlja 5 karata na polja obeležena od 1 do 5.*

Cilj ostalih igrača je da pronađu pripovedačevu kartu. Svaki igrač (osim pripovedača) uzima svoj brojčanik za glasanje, tajno okreće točkić na broj za koji misli da je pripovedačeva karta. Igrači ne smeju da glasaju za svoju kartu. Kada su svi glasali, igrači istovremeno otkrivaju svoje brojčanike za glasanje i postavljaju ih na kartu za koju su glasali.

Započinje bodovanje. Pripovedač otkriva koja karta je njegova i broji glasove koje je dobio:



Ako su **svi** igrači glasali za pripovedačevu kartu ili ako **niko** nije glasao za pripovedačevu kartu:

- Pripovedač ne dobija nijedan poen. ❌
- Svi ostali igrači dobijaju po 2 poena ☁️.



Ako su **neki** igrači glasali za pripovedačevu kartu, **ali ne svi**:

- Pripovedač dobija 3 poena ☁️.
- Igrači koji su glasali za pripovedačevu kartu takođe dobijaju 3 ☁️.
- Ostali ne dobijaju poene. ❌



Takođe, svaki igrač (osim pripovedača) dobija po 1 bonus ☁️ za svaki glas koji je njegova karta dobila.

Igrači pomeraju na tabli svoje figurice za broj bodova ☁️ koji su osvojili u tom krugu.

🔗 Kraj runde

Sve karte korišćene tokom runde se licem nagore stavljaju van igre i formiraju špil za odbacivanje. Svi igrači uzimaju po jednu kartu iz špila za povlačenje, kako bi ponovo u rukama imali po 6 karata. Ukoliko u špilu za povlačenje nije ostalo karata dovoljno da se podele svim igračima, te karte i karte iz špila za odbacivanje se promešaju kako bi se formirao novi špil za povlačenje.

Prvi igrač levo od pripovedača postaje novi pripovedač i nova runda započinje.

Kraj igre: Ako su na kraju runde jedan ili više igrača dostigli ili prešli 30 ☁️ na tabli za bodovanje, igra se istog trenutka završava. Taj ili ti igrači su pobednici.

- 1 Svaki igrač odabere sebi figuricu i odgovarajući brojčanik za glasanje.
- 2 Svaki igrač postavi svoju figuricu na početnu poziciju table za bodovanje. Ova figurica će obeležavati broj koji je igrač osvojio od početka igre.
- 3 Promesajte sve 84 karte i **podelite po 6** svakom igraču licem nadole.
- 4 Preostale karte predstavljaju špil za povlačenje.



Savet za pripovedača

Nagoveštaj/asocijacija može biti rečenica koja se sastoji od koliko god reči želite. Može biti izmišljena ili pozajmljena iz postojećih dela (poezija, pesma, film, poslovice...). Nagoveštaj čak može i da se otpeva, da se pokaže izrazom lica ili pantomimom, a može da bude i onomatopeja.

Ako je trag previše lak (previše opisan, npr.) ili previše težak (suviše apstraktan ili ličan), može da se desi da pripovedač ne osvoji nijedan poen. Pripovedač treba da nađe pravu ravnotežu tako da barem jedan igrač, ali ne svi, otkrije koja je njegova karta. Isprva ne izgleda lako, ali inspiracija će brzo doći!



Primer 1: pripovedač kaže:
"Danas mi je rođendan!"

Karta ga podseća na proslavu rođendana. Vidi osobu koja je u centru pažnje i oko koje se u nekom trenutku sve vrti, kao na primer za rođendan. Pripovedač se nada da će neko od igrača shvatiti njegov tok misli i asocijacija!

Možete odabrati nagoveštaj koji može a i ne mora biti u vezi sa Dizni pričom na kojoj je karta zasnovana. Međutim, preporučujemo da se ne pozivate direktno na priču ako igrate sa igračima kojima Dizni sadržaji nisu mnogo poznati.

Primer za bodovanje sa 6 igrača



Neki od igrača su glasali za pripovedačevu kartu, ali ne svi.



Ljubičasti je pripovedač u ovom krugu, pa osvaja 3 ☁.

Plavi i **žuti** su otkrili koja karta je pripovedačeva, pa i oni dobijaju po 3 ☁.

Crni, **Zeleni** i **Crveni** nisu otkrili koja karta je pripovedačeva, pa ne dobijaju poene. ❌

Crveni je glasao za **Crnu** kartu. Zbog toga **Crni** dobija 1 bonus ☁.

Crni i **Zeleni** su glasali za **Plavu** kartu. Zbog toga **Plavi** osvaja 2 bonus poena ☁.

Na kraju ove runde, igrači su osvojili bodove ovako:

👤 = 3 ☁ 👤 = 5 ☁ 👤 = 3 ☁ 👤 = 1 ☁ 👤 = 0 ☁ 👤 = 0 ☁

Igra sa 3 igrača

Umesto sa 6, igrači igraju sa 7 karata u ruci.

- Kada pripovedač zada trag, igrači 👤 (osim pripovedača), umesto 1 karte odaberu 2, tako da će oko table za igranje biti ukupno 5 karata. Na kraju runde, umesto 1, igrači povlače 2 karte iz špila za povlačenje.

- Ostala pravila ostaju nepromenjena. Tokom bodovanja, igrači 👤 (osim pripovedača) osvajaju 1 bonus ☁ ukoliko je neko glasao za njihovu kartu (bez obzira na to koja je karta).

Ova 3 primera vam mogu pomoći da zadate svoju zagonetku i zaigrate:

1

Sa više suptilnosti



Pripovedač bi želio da kaže „Sad je kraj” (Let it go), jer ga karta podseća na zamak oslobođen od stiska zime. Ali pošto je karta zasnovana na filmu Zaleđeno kraljevstvo (Frozen) iz kojeg je preuzet ovaj citat, on smatra da je trag previše očigledan. Umesto toga, bira „**Preporođena**” jer kraj zime znači povratak proleća i života.

2

Jednostavnim posmatranjem slika



Pripovedač na ovoj karti vidi mladu devojkicu koja zaustavlja vreme. Njemu ona izgleda i kao da se odmara a scena se odvija noću, kao da je vreme za spavanje. Dakle, on predlaže asocijaciju „**Odmori se**”.

3

Sa Diznijevim referencama



Pripovedač zna da čika Baja Patak (lik prikazan na karti) neprestano broji novčiće u svom sefu kako bi se uverio da ništa ne nedostaje. Na ovoj karti izgleda kao da traži jedan određeni novčić. Stoga, pripovedač odlučuje da da asocijaciju „**Onaj koji nedostaje**”.

Dixit™



Otkrijte *Dixit* univerzum uz nagrađivanu osnovnu igru i sve ekspanzije, prodate u preko 12 miliona primeraka!



Igre iz *Dixit* univerzuma su jednostavne i jedinstvene. One podstiču komunikaciju i maštu, i vode vas kroz sanolike svetove.



Sve igre i ekspanzije sa *Dixit* kartama su međusobno kompatibilne.