

Disney
EDITION

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATORKA: Natalie DOMBOIS

WYDAWCA: Régis BONNESSÉE

Dixit

Instrukcja



Jeśli znacie już zasady gry „Dixit”, to nie uległy zmianie. Jeśli chcecie, możecie wykorzystywać w swoich skojarzeniach nawiązania do filmów i seriali Disneya.

Notka autora

„Dixit” narodził się z pragnienia zaoferowania graczom pełnej niespodzianek podróży po poetyckim świecie wyobraźni. Każda ilustracja otwiera okno do ogrodu naszych marzeń, a wystarczy jedno słowo, by podzielić się jego niezwykłością ze wszystkimi. Od lat kolejni ilustratorzy o nieśmiało wyobraźni prowadzą graczy przez oniryczne krainy. Po raz pierwszy do świata „Dixita” przeniknęły magiczne historie Disneya i Pixara! To niezwykle spotkanie z pewnością pobudzi kreatywność graczy. Daj się porwać zupełnie nowej przygodzie i poznaj baśniowy świat Disneya!

Twórcy 2023: Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustratorka: Natalie Dombois • Kierownik studia: Mathieu Aubert • Kierownik projektu: Anouk Girard-Dagnas • Rozwój gry: Valentin Gaudicheau • Dyrektorka artystyczna: Maëva Da Silva • Planowanie i ergonomia gry: Thomas Dutertre • Projekt graficzny: Simon Hay i Joeva Gaubin • Kierownik produkcji: Stéphane Robert • Sprzedaż międzynarodowa: Maximilien Da Cunha • Dyrektor marketingu: Laurent Contios • Komunikacja: Dorine Metral-Charvet i Ophélie Pimbert-Gris • Eventy: Paul Neveu • Księgowość: Marion Ludovici • Licencja Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld i Clotilde Borges • Zespół Disney: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish i Katreena Lines • Inni: Alexandra Soporán, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Redakcja: zespół Rebel.

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. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przygotowanie

Elementy

- ◆ instrukcja
- ◆ 84 karty
- ◆ 6 tarcz do głosowania
- ◆ 6 drewnianych pionków
- ◆ plansza, na którą składają się:
 - A** tor punktacji
 - B** 6 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 jakiekolwiek 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 5-osobowej narrator umieszcza karty nad numerami od 1 do 5.

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 pionki 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 pionek i odpowiadającą mu tarczę do głosowania.
- 2 Każdy z graczy umieszcza swój pionek na polu „0” na planszy. Pionek 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!

Możesz wybrać skojarzenie związane z filmem Disneya, do którego nawiązuje dana karta. Odradzamy jednak nawiązywanie do filmów Disneya, jeśli gracze ich dobrze nie znają.

Przykład punktowania w rozgrywce 6-osobowej



Tylko niektórzy gracze zagłosowali na kartę narratora.



Fioletowy jest w tej rundzie narratorem, więc zdobywa 3 ☁.



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

Czarny, **Zielony** i **Czerwony** nie wskazali karty narratora, więc nie otrzymują żadnych punktów. ❌



Czerwony zagłosował na kartę **Czarnego**, więc **Czarny** zdobywa 1 bonusowy ☁.

Czarny i **Zielony** zagłosowali na kartę **Niebieskiego**, więc **Niebieski** zdobywa 2 bonusowe ☁.

Na koniec tej rundy gracze zdobyli kolejno:

👤 = 3 ☁ 👤 = 5 ☁ 👤 = 3 ☁ 👤 = 1 ☁ 👤 = 0 ☁ 👤 = 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.
- Reszta zasad pozostaje bez zmian. 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).

Poniżej znajdziecie 3 przykłady, które mogą pomóc Wam w wymyślaniu skojarzeń do gry.

1

Subtelne nawiązanie



Odrodzenie

Narrator najchętniej powiedziałby „Mam tę moc”, ponieważ karta kojarzy mu się z zamkiem uwolnionym ze szponów mrozu. Jednak ze względu na fakt, że karta oparta jest na filmie „Kraina lodu”, z którego pochodzi wspomniany cytat, narrator uznał tę podpowiedź za zbyt oczywistą. Zamiast tego decyduje się na hasło „**Odrodzenie**”, jako że koniec zimy wiąże się z nadejściem wiosny, a tym samym nowego życia.

2

Analiza grafik



Odpocznij sobie

Narrator zauważa na ilustracji młodą dziewczynę zatrzymującą czas. Jednocześnie wygląda, jakby odpoczywała. Dodatkowo scena toczy się w nocy, kiedy najczęściej się śpi. Właśnie dlatego decyduje się na podpowiedź „**Odpocznij sobie**”.

3

Nawiązania do świata Disneya



Brakujący element

Narrator wie, że Wujek Sknerus (postać na karcie) nieustannie przelicza monety w swoim skarbcu, aby upewnić się, że żadnej nie brakuje. Na tej karcie wygląda, jakby szukał jednej konkretnej monety. Dlatego narrator decyduje, że jego podpowiedzią będzie „**Brakujący element**”.

Dixit™

Odkryj świat *Dixita* z wielokrotnie nagradzaną podstawową wersją gry i wszystkimi dodatkami, które sprzedały się w ponad 12 milionach egzemplarzy!



Wszystkie gry z serii *Dixit* są proste, lecz wyjątkowe. Zachęcają do komunikacji i pobudzają wyobraźnię, pozwalając graczom przenieść się do baśniowych światów.

Dixit
Karty

Wszystkie gry i dodatki z kartami *Dixit* są ze sobą kompatybilne.