



# Dixit

Libellud

Autor  
Jean-Louis Roubira

Ilustrace  
Marie Cardouat

Výroba  
Régis Bonnessée

## Obsah balení

- herní plán uvnitř krabice (*bodovací stupnice*)
- 84 karet
- 36 hlasovacích žetonů v šesti barvách s čísly od 1 do 6
- 6 dřevěných králíčků

## Příprava hry

Každý hráč si vybere jednu barvu hlasovacích žetonů a stejně barevného králíčka, kterého umístí na políčko 0 na bodovací stupnici. Zamíchejte všech 84 karet a šest karet rozdejte každému hráči. Zbývající karty představují dolízavací balíček. Hlasovací žetony rozdělte mezi hráče podle následujících pravidel:

- při hře 4 hráčů dostane každý 4 hlasovací žetony (*s čísly 1-4*)
- při hře 5 hráčů dostane každý 5 hlasovacích žetonů (*s čísly 1-5*)
- při hře 6 hráčů dostane každý 6 hlasovacích žetonů (*s čísly 1-6*)

*Poznámka: Svě karty nikomu neukazujte.*

## Průběh hry

### Vypravěč

V každém tahu se jeden hráč stává vypravěčem. Prohlédne si své karty, vymyslí popis jedné z nich a vysloví jej nahlas, aniž by kartu ukázal ostatním.

Popis může mít libovolnou formu: může to být jedno slovo, dlouhé souvětí nebo dokonce jen zvuk. Nemusí být původní, může být inspirován existujícím dílem (*básní, písní, citací z filmu, atd.*).

*Vypravěčem se v prvním kole stává hráč, který má jako první nějaký nápad na popis jedné ze svých karet.*

### Výběr karty pro vypravěče

Ostatní hráči vyberou ze svých karet tu, která podle jejich názoru nejvíce odpovídá vypravěčovu popisu.

Aniž by kartu ukazovali ostatním, odevzdají ji vypravěči.

Vypravěč tyto karty zamíchá spolu se svou kartou a náhodně je vyloží do řady obrázkem vzhůru. Karta nejbližší krabici je považována za kartu č. 1, karta vedle ní za č. 2, atd.

### Hádání vypravěčovy karty - hlasování

Cílem ostatních hráčů je poznat mezi vyloženými kartami vypravěčovu kartu. Každý hráč (*kromě vypravěče*) tajně hlasuje pro kartu, o které se domnívá, že je to právě vypravěčova karta.

Hlasuje se pomocí žetonů s čísly – hráči před sebe umístí obrázkem dolů žeton s číslem karty, pro kterou hlasují. Když všichni odhlasují, žetony se otočí a přiřadí k odpovídajícím kartám.

*Poznámka: Hráč nesmí hlasovat pro svoji vlastní kartu.*

### Bodování

- Všichni poznali kartu vypravěče: vypravěč 0 bodů / hráči 2 body
- Nikdo nepoznal kartu vypravěče: vypravěč 0 bodů / hráči 2 body
- Alespoň někdo (*ale ne všichni*) z hráčů poznal kartu vypravěče: vypravěč 3 body / hráči, kteří kartu poznali - 3 body
- Hráč, jehož kartu označili jiní hráči místo karty vypravěče, dostane jeden bod za každý hlas.

*Hráči zaznamenají svůj bodový přírůstek pomocí králíčků na bodovací stupnici.*

### Konec kola

Zahrané karty se odstraní ze hry. Každý hráč si dobere karty do celkového počtu šesti karet. Vypravěčem se v dalším kole stává hráč po levici současného vypravěče.

## Konec hry

Hra končí v okamžiku líznutí poslední karty z dolízavacího balíčku. Vítězem se stává hráč s nejvíce body.

WWW.DIXIT.CZ