

DiXit

Obsah balení

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

Příprava hry

Každý hráč si zvolí jednoho králíčka a umístí jej na políčko 0 na bodovací stupnici. Zamíchejte všech 84 karet a 6 karet rozdejte každému hráči. Zbývající karty představují dobírací balíček.

- při hře 4 hráčů dostane každý žetony s čísly 1 ÷ 4
- při hře 5 hráčů dostane každý žetony s čísly 1 ÷ 5
- při hře 6 hráčů dostane každý žetony s čísly 1 ÷ 6

Poznámka: Svě karty neukazujte soupeřům.

Přůběh 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 spoluhráčům.

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 prvním kole stává hráč, který má jako první nějaký nápad na popis své karty.

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 své karty vypravěčovi.

Vypravěč tyto karty zamíchá spolu se svojí 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 rubem vzhůru 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

- pokud všichni hráči poznali nebo naopak žádný z hráčů nepoznal vypravěčovu kartu, obdrží všichni hráči kromě vypravěče 2 body
- jinak obdrží vypravěč a každý z hráčů, který jeho kartu poznal, 3 body
- hráč s výjimkou vypravěče obdrží 1 bod za každý hlas pro jeho kartu

Hráči zaznamenají svůj bodový přírůstek pomocí králíčků na bodovací stupnici.

Konec kola

Každý hráč si dobere karty do celkového počtu šesti karet. Vypravěčem se v dalším kole stává hráč po levici současného vypravěče (*atd. po směru hodinových ručiček*).

Konec hry

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

Příklad jednoho kola



Hraje 5 hráčů: Jirka, Michal, Natálka, Lenka a Tomáš.

Jirku jako prvního napadl popis jedné z jeho karet.

Stává se tedy vypravěčem v prvním kole. Jeho popis zní: „Kde je štěstí?“, což je odkaz na francouzský film „Le bonheur est dans le pré“.

Ostatní hráči se pokusí najít kartu, která by co nejlépe odpovídala Jirkovu popisu.

Lenka má v ruce těchto 6 karet:



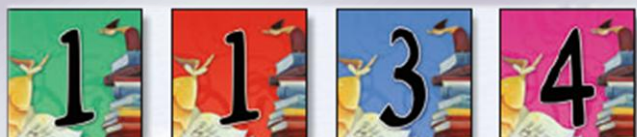
Lenka si myslí, že z jejích šesti karet je Jirkovu popisu „Kde je štěstí?“ nejbližší karta č. 3 a dá ji Jirkovi. Michal, Natálka a Tomáš také dají Jirkovi jednu ze svých karet.

Jirka zamíchá svoji kartu společně se čtyřmi kartami od svých spoluhráčů a vyloží je na stůl:



S výjimkou Jirky nyní ostatní hráči hlasují pro kartu, o které se domnívají, že je Jirkova.

Po vyložení všech hlasovacích žetonů se otočily:



Pouze Lenka uhodla Jirkovu kartu (číslo 4). Ona i Jirka tedy získávají 3 body. Dva hráči hlasovali pro Lenčinu kartu (číslo 1) a Lenka tak získává další 2 body. Tomáš získává 1 bod, protože jeden z hráčů hlasoval pro jeho kartu (číslo 3).

Celkově tedy Lenka získala dohromady 5 bodů, Jirka 3 body a Tomáš 2 body; Michal a Natálka nezískali žádné body, protože pro jejich karty nikdo nehlasoval.

V další kole se vypravěčem stává Tomáš, protože sedí po Jirkově levici.

Herní tipy

Pokud vypravěč kartu popíše příliš přesně či podrobně, ostatní hráči ji snadno uhodnou a vypravěč tak nezíská žádné body.

Na druhou stranu je-li popis příliš komplikovaný, je pravděpodobné, že ani jeden z hráčů kartu neuhodne a vypravěč tak opět nezíská žádné body.

Vypravěč tedy musí vymyslet popis ani příliš konkrétně popisný, ani příliš abstraktní – aby ho uhodl pouze některý ze spoluhráčů, tedy ne všichni. Ze začátku se to může zdát obtížné, ale během několika kol se inspirace určitě dostaví :-)

Herní varianty

3 hráči: každý z hráčů obdrží 7 karet namísto 6. Každý hráč kromě vypravěče dává 2 karty namísto jedné. Na výběr je tedy 5 karet k hlasování.

Bodování: pokud vypravěčovu kartu uhodne pouze jeden hráč, získává on i vypravěč 4 body.

Pantomima a zpěv: vypravěč může namísto verbálního popisu zpívat či předvádět pantomimu. Zbytek hry zůstává stejný.

Hráči si klidně mohou vymyslet a hrát vlastní variantu, představivosti se meze nekladou!

Poděkování

Autoři Jean-Louis Roubira a Régis Bonnessée by rádi vyjádřili poděkování všem, kteří je podpořili:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas and Noémi Roubira, Christelle and Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel a Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine a Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey a Benam Mohammadi, Claude a Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence a Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, asociace REEL, «Dé í 3 Faces», Marylène Trouvé a organizace Envie d'Agir, Savéria Desert a všichni z týmu ETINCEL, Vienne Initiatives, Valérie Callier a Poitou-Charentes region, tým CEFORD team of Naintré a všichni vnímaví studenti, Vincent Bidault z Mozaïque unit, IADSEA – the general council a Vídeňská DDPJJ, Crédit Agricole, město Châtelleraut, a French education department, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sári, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.
Překlad EN: Bastien Lefèvre (BGG: Chatbus), do češtiny přeložil PJ