



DiXit

Libellud
Дизайнер
Jean-Louis Roubira
Илюстратор
Marie Cardouat
Оформление
Régis Bonnessée

Съдържание

- игрална площ, разположена в кутията, за отбелязване на точките
- 84 карти
- 36 плочки за гласуване в 6 различни цвята, с номера от 1 до 6
- 6 дървени зайчета

Подготовка за игра

Всеки играч си избира едно зайче и го поставя на позиция 0 на игралната площ. Разбъркайте хубаво 84-те карти с изображения и раздайте по 6 от тях на всеки играч. Останалите карти сформират колода за теглене на карти.

- При 4 играчи, всеки взима по 4 плочки за гласуване (от 1 до 4)
- При 5 играчи, всеки взима по 5 плочки за гласуване (от 1 до 5)
- При 5 играчи, всеки взима по 5 плочки за гласуване (от 1 до 6)

Бележка: Не показвайте картите си на никой от другите играчи.

Игралния ход

Разказвачът

Всеки ход, един от играчите е Разказвач. Неговата задача е да разгледа внимателно изображенията на картите от ръката си и да избере една от тях. На базата на нея той съставя изречение и го казва гласно, без да показва картата на останалите играчи.

Изречението може да е най-различно – може да е съставено от една дума или повече, дори може да е звук. То може да е също така измислено от разказвача, или пък да е вдъхновено от някакво произведение (песен, стих, книга, картина, филм, пословица, каквото и да е).

Кой да бъде разказвач първия ход на играта? Първия играч, който има готово изречение може да бъде разказвач.

Избиране на карта за разказвача

Останалите играчи избират измежду 6-те карти в ръката си тази, която според тях най-добре отговаря на изречението на разказвача. След това всеки от тях подава избраната карта на разказвача с лице надолу, така че да не бъде видна от никой.

Разказвача размесва своята карта с всички останали подадени му карти, след което обръща събраните карти с лице нагоре и ги подрежда една до друга. Най-лявата карта е 1-ви номер, следващата 2-ри и така нататък.

Откриване на картата на разказвача: гласуването

Целта на останалите играчи е да открият картата на разказвача измежду показаните. Всеки играч тайно гласува за картата, която смята, че е на разказвача (който не гласува).

Гласуването става по следния начин: всеки играч взема плочката с номера, отговарящ на картата която смята за вярна и я поставя на масата пред себе си с лице надолу, така че никой да не вижда избора му. След като играчите са направили избора си, всички плочки с гласовете се обръщат едновременно и се поставят върху отговарящите им карти с изображения.

Бележка: не можете да гласувате за вашата карта.

Отчитане на резултати

- Ако всички играчи са познали картата на разказвача, или ако никой не я познал, то разказвача не получава никакви точки, а всички други получават по 2 точки.
- В останалите случаи, разказвача получава по 3 точки, колкото получават и играчите, познали неговата карта.
- Всеки играч, освен разказвача, получава по една точка за всяка плочка, поставена върху неговата карта.

След като приключи отчитането на точките за кръга, играчите преместват зайчетата си по скалата за отчитане на резултата с толкова места напред, колкото точки са спечелили този рунд..

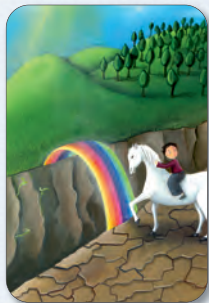
Край на хода

Всеки играч тегли карти от колодата останали карти, докато в ръката си държи отново 6 карти. Разказвача за следващия ход е играчът, седящ от ляво на текущия разказвач и така се сменят по посока на часовниковата стрелка в следващите ходове.

Край на играта

Играта свършва, когато последната карта бъде изтеглена. Играчът с най-много точки е победител.

Пример за един игрален ход



Петима играчи участват в играта: Жулиен, Матилда, Никола, Леа и Том.

Жулиен е първия играч, който съставя изречение и той е разказвача за този ход.

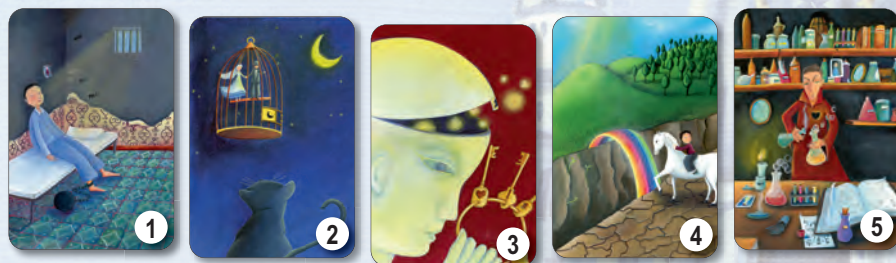
Изречението, което той казва на всеослушание е „Къде е щастието?“, което е препратка към френския филм „Щастието е в полето“.

След като чуят изречението, останалите играчи трябва да изберат от картите в ръката си тази, която според тях най-точно отговаря на изречението на Жулиен.

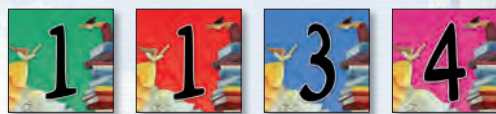
Леа има следните 6 карти в ръката си:



Измежду бте изображения, тя избира третото, което според нея е най-близо до изречението на Жулиен „Къде е щастието?“. Тя му подава картата. Матилда, Никола и Том също подават избраните от тях карти на разказвача. Жулиен разбърква своята карта с подадените му от останалите играчи карти и след това ги обръща с лице нагоре в средата на масата.



Всеки играч (с изключение на разказвача) гласува за картата, която според него принадлежи на Жулиен. След като всички са избрали плочката за гласуване, всички плочки се обръщат едновременно.



Само Леа е познала картата на Жулиен (номер 4). Тя и Жулиен получават по 3 точки. 2 други играчи са гласували за картата на Леа (номер 1), така че тя по-

лучава 2 допълнителни точки. Том получава 1 точка, тъй като един играч е гласувал за неговата карта (номер 3).

В края на този ход, Леа получава общо 5 точки, Жулиен - 3, а Том - 1. Матилда и Никола не получават никакви точки, тъй като не са познали картата на Жулиен и никой не е гласувал за техните карти.

Следващия рунд Том ще бъде разказвач, тъй като той седи отляво на Жулиен.

Игрални съвети

Ако изречението, което разказвача каже, е прекалено конкретно и точно, всички играчи ще познаят картата му и той няма да получи никакви точки. От друга страна, ако изречението му е прекалено общо или няма много общо със самото изображение, доста е вероятно никой да не познае картата му и той пак няма да получи никакви точки.

Предизвикателството в играта е разказвачът да измисля изречения, които да не са нито прекалено конкретни, нито пък прекалено абстрактни, така че някой, но не всички, играчи да познаят картата му. В началото ще ви бъде трудно да постигнете този баланс, но ще се убедите, че вдъхновението идва доста по-лесно след като посвикнете малко с играта.

Варианти на игра

3 играчи: всеки играч има по 7 карти, вместо по 6. Всеки играч, освен разказвача подава по 2 карти, вместо по 1. Преди гласуването на масата трябва да има 5 карти, измежду които да се избира.

Отчитане на точки: Ако само един играч е познал картата на разказвача, то и двамата получават по 4 точки, вместо по 3.

Мимики и песни: в този вариант разказвачът има възможността или да изпее песен, или да изтананика мелодия, или дори да „изиграе“ скеч, описващи изображението на картата.

В края на краищата нищо не пречи да вкарате комбинация от различните опции в играта си, така че да я направите още по-интересна. А защо не да я обогатите с ваши елементи?

Благодарности

Jean-Louis Roubira и Régis Bonnessée биха желали да благодарят горещо на всички хора и организми, които ги подкрепиха в този проект:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas and Noémi Roubira, Christelle and Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel and Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine and Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey and Benam Mohammadi, Claude and Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence and Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, the REEL association, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.