

Disney
EDITION

Автор: Jean-Louis ROUBIRA

Ілюстратор: Natalie DOMBOIS

Видавець: Régis BONNESSÉE

Dixit

Правила гри

Якщо ви вже знайомі з правилами гри «Dixit», то в цій версії вони такі самі. За бажанням ви також можете спробувати заховати натяжки на Дісней у свій хід.

Від автора:

Мені захотілося подарувати гравцям подорож, сповнену несподіванок, в уявний і чарівний світ. Ось як народилась ідея гри «Dixit».

Кожна ілюстрація – це віконце в сад наших мрій, заглянути через яке усім довкола дозволяє всього одне слово.

Протягом багатьох років, на превелику радість гравців, дивовижна уява різних ілюстраторів розкривала нам нові й нові шляхи в подорож омріяними краями.

Тепер, уперше в історії, світ «Dixit» познайомиться з чарівними історіями Діснея та Піксара! Це справді вражаюча зустріч, яка розкриє творчий потенціал кожного гравця. Приєднуйтеся до нас у цій абсолютно новій пригоді та відчуйте диво Діснея.

Credits 2023: Designer: Jean-Louis Roubira · Illustrator: Natalie Dombois · Studio Manager: Mathieu Aubert · Project Manager: Anouk Girard-Dagnas · Development: Valentin Gaudicheau · Art Director: Maëva Da Silva · Layout & Ergonomics: Thomas Dutertre · Graphic Design: Simon Hay, Joeva Gaubin & Allison Machepey · Production Manager: Stéphane Robert · International Sales: Maximilien Da Cunha · Marketing Director: Laurent Contios · Communication: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris · Events: Paul Neveur · Administration: Marion Ludovici · Asmodee Licensing: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges · Disney team: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines · Other contributors: Alexandra Soporan, Lucas Forlaeroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault

Libellud



Огляд гри

Кожен хід один гравець грає роль «оповідача» . Він заробляє бали , коли інші гравці за його підказкою відгадують обрану ним карту. **Але підказка має бути не надто прозорою, бо якщо всі відгадають його карту, оповідач взагалі не отримує балів!** Всі інші гравці отримують , відгадуючи карту оповідача, а також – здобуваючи голоси інших гравців завдяки вдало підібраній до загаданої асоціації власній карті.

Гра закінчується, коли один чи більше гравців набирають 30 або більше . Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає.

Підготовка до гри

Компоненти

- ◆ Правила
- ◆ 84 карти
- ◆ 6 планшетів для голосування
- ◆ 6 дерев'яних лапок персонажів
- ◆ 1 ігрове поле, що складається з:
 - A** 1 шкали підрахунку балів
 - B** 6 слотів для карт
 - C** 1 пам'ятка гравця (для підрахунку балів)



Як грати

Після підготовки гравець, який першим вигидає асоціацію-підказку, стає оповідачем і починає гру.

🔗 Створіть загадку

Оповідач дивиться на 6 карт у своїй руці. Він обирає одну, що надихає його **(не розкриваючи карту)** і називає пов'язану з нею асоціацію (слово або фразу, див. «Пораду оповідачеві» на наступній сторінці). Потім кожен гравець обирає з 6 карт у своїй руці таку, що, на його думку, найкраще відповідає названій оповідачем підказці. Далі кожен гравець **долілиць** передає обрану карту оповідачеві, який **змішує** всі отримані карти (включно зі своєю).

🔗 Розгадайте загадку

Оповідач випадковим чином розкладає карти горілиць навколо ігрового поля навпроти пронумерованих слотів для карт (номери слотів має бути добре видно всім гравцям). *Приклад: у грі на 5 гравців оповідач викладає 5 карт у слоти, пронумеровані від 1 до 5.*

Мета інших гравців – відгадати карту оповідача. Кожен гравець (окрім оповідача) бере свій планшет для голосування і таємно встановлює на ньому номер карти, яку він вважає картою оповідача. Гравці не можуть голосувати за свої карти. Коли всі проголосували, гравці одночасно відкривають свої планшети та кладуть їх на карти, які обрали.

Далі починається фаза підрахунку балів. Оповідач показує свою карту і рахує кількість набраних нею голосів.



Якщо **всі** гравці проголосували за карту оповідача **або** якщо **ніхто** з гравців не проголосував за неї:

- Оповідач не отримує балів .
- Решта гравців отримує по **2** кожен.



Якщо **дехто** з гравців проголосував за карту оповідача, **але не всі**:

- Оповідач отримує **3** .
- Гравці, що обрали карту оповідача, також отримують по **3** кожен.
- Решта гравців не отримує балів .



Кожен гравець (окрім оповідача) отримує 1 додатковий бонусний за кожен голос, який інші віддали його карті.


Гравці просувають свої фішки-лапки по шкалі підрахунку балів на одну поділку за кожен отриманий .

🔗 Кінець ходу

Всі карти, використані протягом ходу, скидаються горілиць, формуючи колоду відбою. Кожен гравець тягне одну карту з основної колоди, щоб у руці знову було 6 карт. Якщо в колоді недостатньо карт, щоб роздати всім гравцям, залишок карт перемішується з відбоем, утворюючи нову колоду.

Гравець ліворуч від оповідача стає новим оповідачем на наступний хід.

Кінець гри: якщо наприкінці ходу один чи більше гравців набирають **30** на шкалі підрахунку балів, гра негайно завершується. Гравець, що має найбільше , стає переможцем. У разі нічиєї гравці з найбільшою кількістю балів розділяють перемогу.

- 1 Кожен гравець обирає колір, потім бере планшет для голосування і фішку-лапку відповідного кольору.
- 2 Кожен гравець ставить свою фішку-лапку на стартову поділку шкали підрахунку балів. Ця фішка показує кількість , набраних гравцем протягом гри.
- 3 Перемішайте всі 84 карти і роздайте по **6 карт долілиць** кожному гравцеві.
- 4 Решта карт утворює основну колоду.



Порада оповідачеві

Підказка може бути реченням, складеним із будь-якої кількості слів. Вона може бути вигаданою або запозиченою з існуючих творів мистецтва (віршів, пісень, фільмів тощо). Підказку можна навіть проспівати, показати пантомімою чи зімітувати звуки тварин або механізмів.

Якщо підказка надто очевидна (наприклад, точно описує карту) або надто складна (дуже абстрактна чи особиста), оповідач може не отримати балів. Він має віднайти баланс, щоб принаймні один гравець (але не всі!) спромігся знайти потрібну карту. Спочатку це може здатися складним, але ви швидко з цим упораєтесь!



Приклад 1: оповідач каже

«Переродження»

Ця карта нагадує йому глини життя, з покоління у покоління. Він відчуває, що це добре збалансований натяк, тож цю карту можна впізнати, але натяк не надто очевидний. Він сподівається, що хтось зрозуміє це правильно!

Ви вільні обирати, чи влітати у свою підказку натяк на історію з Діснею, що зображена на карті. Однак не посилайтеся безпосередньо на сюжет, якщо ви граєте з людьми, які мало знайомі з персонажами або мультяшним на карті.


Приклад підрахунку балів у грі на 6 гравців

"Переродження"





Деякі гравці проголосували за карту оповідача, але не всі.




Рожевий був оповідачем у цей хід, тож він отримує 3 .




Синій та **Жовтий** вгадали карту оповідача, тож кожен з них отримує 3 .

Чорний, **Зелений** та **Червоний** не вгадали карту оповідача, тому вони не отримують балів .



Червоний обрав карту **Чорного**. Тож **Чорний** отримує 1 бонусний .




Чорний та **Зелений** обрали карту **Синього**. Тож **Синій** отримує 2 бонусні .

Наприкінці цього ходу гравці набрали відповідно:

 = 3   = 5   = 3   = 1   = 0   = 0 

Гра втрюх

Гравці грають 7 картами замість 6.

- Щоб створити загадку, гравці  (окрім оповідача) обирають кожен по 2 карти замість 1, тож на поле буде викладено 5 карт включно з картою оповідача. Наприкінці ходу гравці добирають 2 карти замість однієї.
- Отримуючи бали, гравці  (окрім оповідача) також отримують 1 бонусний , якщо інший гравець обере їхню карту (неважливо, яку з двох).

В іншому правила залишаються незмінними.

Ось 3 приклади, щоб допомогти вам у створенні власних підказок:

1

Більш витончено



Оповідач хотів би сказати «Все одно/ Let it go», тому що карта нагадує йому про замок, який звільнився з-під влади зими. Але оскільки карта заснована на мультфільмі «Крижане серце», з якого взята ця пісенна цитата, задумана підказка занадто очевидна. Замість цього оповідач вирішив озвучити «Відродження», адже кінець зими означає повернення весни і життя.

2

Просто опишіть зображене



Оповідач бачить на цій карті молоду дівчину, яка ніби зупиняє час. Оскільки сцена відбувається вночі, вона також здається вкрай спокійною і безтурботною, адже дівчина ось-ось засне. Тому оповідач пропонує підказку «Відпочинок».

3

Дати натяк на Дісней



Оповідач знає, що дядько Скрудж (персонаж, зображений на карті) постійно перераховує монети у своєму сховищі, щоб переконаватися, що нічого не пропало. На цій карті виглядає так, ніби він щось шукає (можливо, якусь конкретну монету). Тому оповідач обирає підказку «Пропажа».

Dixit™



Відкрийте для себе всесвіт «Dixit», базова гра якого відзначена багатьма нагородами, а сама гра з усіма доповненнями продані накладом понад 12 мільйонів копій!



Ігри всесвіту «Dixit» прості й унікальні. Вони спонукають до спілкування, розвивають уяву та переносять у казкові світи.



Всі ігри та доповнення з картами «Dixit» сумісні між собою.