Диксит
Одиссея

Libellud
Автор
Жан-Луи Рубира
Графика
Мари Кардо
Пьеро
Разработка
Libellud

Оригинальные правки: Стефан Фантини
Перевод: Александр Пешков

Состав игры

- Один счётчик очков
- 84 карты с иллюстрациями
- 12 табличек для голосования
- 24 маркера для голосования
- 12 деревянных кроликов
- 1 буклет правил

Подготовка к игре

Разверните игровое поле и положите его в центре стола. Каждый игрок выбирает табличку для голосования, а затем ставит кролика соответствующего цвета на клетку 0 счётчика очков. 84 карты перемешиваются и раздаются по 6 каждому игроку.Оставшиеся карты кладутся в стопку лицом вниз.

- Если в игре участвуют от 3 до 6 игроков, каждый игрок берёт только 1 маркер для голосования (*любого цвета*).
- Если в игре участвуют от 7 до 13 игроков, то каждый берёт по два маркера для голосования (*любого цвета*).

Важно: Никому не показывайте карты у вас в руках!

Ход игры

Рассказчик

Каждый ход один из игроков становится рассказчиком. Он смотрит на 6 карт у себя в руках, придумывает ассоциацию для одной из них, а затем произносит вслух подходящую фразу (*не показывая карту другим игрокам*).

Фраза может быть совершенно любой – она может быть и из одного слова, и из нескольких, она даже может быть просто звуком. Вы можете придумать эту фразу сами или позаимствовать её откуда-нибудь (*например, из поэмы, песни, названия фильма, пословицы и так далее*).

Кто же будет рассказчиком в первый ход? Игрок, первым придумавший ассоциацию для одной из своих карт, объявляет об этом и становится первым рассказчиком.

Выбор карты для рассказчика

Все остальные игроки выбирают среди своих 6 карт одну, наиболее подходящую к фразе, произнесённой рассказчиком. Затем каждый из них отдаёт выбранную карту рассказчику, не показывая её другим игрокам. Рассказчик смешивает полученные карты и свою карту, фразу для которой он произнёс. Затем он в случайном порядке размещает эти карты лицом вверх на клетках, пронумерованных от 1 до 12 на счётчике очков.

Поиск карты рассказчика: голосование

Цель других игроков – определить, какая из открытых карт принадлежит рассказчику. Каждый игрок, используя свою табличку для голосования, тайно голосует за ту карту, которую, как он думает, загадал рассказчик (*сам рассказчик не голосует*). Например, если игрок уверен, что карта номер три принадлежит рассказчику, он устанавливает маркер для голосования напротив цифры 3 в своей табличке для голосования. Как только все игроки проголосовали, они открывают свои таблички, а рассказчик говорит, какая из карт принадлежит ему.

Поиск карты рассказчика в игре с 7 или более игроками
Каждый игрок может, если захочет, проголосовать за вторую карту, пытаясь тем самым повысить свои шансы на успех. Для того чтобы выбрать среди открытых карты вторую, игрок использует свой второй маркер для голосования.

Важно: Вы не имеете права голосовать за свою собственную карту.

Подсчёт очков

- Если все игроки угадали карту рассказчика или ни один из игроков её не угадал, то рассказчик не получает очков, а все остальные получают по 2 очка.
- Во всех остальных случаях рассказчик получает 3 очка и столько же получают игроки, верно угадавшие его карту.
- Каждый игрок, за исключением рассказчика, получает по 1 дополнительному очку за каждый голос, отданный за его карту, однако при этом игрок не может получить более 3 дополнительных очков (*даже если за его карту было отдано более 3 голосов*).

Подсчёт очков в игре с 7 или более игроками
- Если все игроки угадали карту рассказчика или ни один из игроков её не угадал, то рассказчик не получает очков, а все остальные получают по 2 очка.
- Во всех остальных случаях рассказчик получает 3 очка и столько же получают игроки, верно угадавшие его карту.
- Каждый игрок, за исключением рассказчика, получает по 1 дополнительному очку за каждый голос, отданный за его карту, однако при этом игрок не может получить более 3 дополнительных очков (*даже если за его карту было отдано более 3 голосов*).
- Игроки, проголосовавшие только за одну карту, получают ещё по 1 дополнительному очку, если они правильно угадали карту рассказчика.

Игроки перемещают своих кроликов на счётчике очков на число клеток, равное числу только что набранных очков.

Конец хода

Все игроки берут из колоды карты так, чтобы в руках у них снова было по 6 карт. Если карт в колоде не хватает, чтобы все могли добрать до 6 карт, следует перемешать сброс и сформировать новую колоду. В следующий ход рассказчиком становится игрок слева от предыдущего рассказчика (*далее ход также будет переходить по часовой стрелке*).

Конец игры

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков набирает 30 очков или более. Игрок, у которого оказалось больше всех очков после окончания подсчёта в конце раунда, объявляется победителем.

Игра втроём

Каждый игрок получает по 7 карт, вместо 6. Каждый игрок, кроме рассказчика, даёт 2 карты, вместо одной. В итоге на столе будет открыто 5 карт, среди которых нужно найти карту рассказчика.

Диксит-Пати – для 6-12 игроков

Подготовка к игре

Разверните игровое поле и положите его в центре стола. Каждый игрок выбирает табличку для голосования, а затем ставит кролика соответствующего цвета на клетку 0 счётчика очков. 84 карты перемешиваются и раздаются по 5 каждому игроку. Оставшиеся карты кладутся в стопку лицом вниз. Каждый игрок берёт маркер для голосования зелёного цвета. Только один игрок – тот, кто будет рассказчиком во время этого хода, берёт красный маркер для голосования в дополнение к своему зелёному маркеру.

Ход игры

Рассказчик

Каждый ход один из игроков становится рассказчиком. Прежде, чем он посмотрит на карты у себя в руках, рассказчик произносит вслух какую-то фразу (о разных формах, которые она может принимать, написано в основных правилах). В отличие от обычной игры, то, что произносит рассказчик, не имеет непосредственного отношения к одной из его карт.

Кто же будет рассказчиком в первый ход? Игрок, первым придумавший, что сказать, объявляет об этом и становится первым рассказчиком.

Выбор карты для рассказчика

Все игроки, включая самого рассказчика, выбирают среди своих карт одну, наиболее подходящую к тому, что произнёс рассказчик. Затем каждый из них отдаёт выбранную карту рассказчику, который смешивает полученные карты и свою карту. Затем он в случайном порядке размещает эти карты лицом вверх на клетках, пронумерованных от 1до 12 на счётчике очков.

Поиск наиболее популярной карты: голосование

Каждый игрок (включая рассказчика), должен с помощью своего зелёного маркера для голосования проголосовать за карту, которая, на его взгляд, лучше всего иллюстрирует сказанное рассказчиком. Чем больше игроков проголосуют за одну и ту же карту, тем больше они получат очков.
Однако будьте осторожны! Рассказчик также тайно проголосует за одну из открытых карт с помощью своего красного маркера для голосования. Ни один из голосов, отданных за эту карту, не будет учитываться при подсчёте очков. Таким образом, задача рассказчика тщательно обдумать, за какую карту проголосовать красным маркером, чтобы лишить очков максимальное количество оппонентов… А задача других игроков помнить об этом, когда они голосуют! Как только все игроки проголосовали, они открывают свои таблички для голосования.

Таким образом, игрок, являющийся рассказчиком данного хода использует для голосования И свой зелёный маркер И свой красный маркер. Игроки имеют право голосовать за свои собственные карты.

Подсчёт очков

- Каждый игрок получает столько очков, сколько игроков (включая его самого) проголосовало за выбранную им карту, но не более 5 очков.
- Игрок, проголосовавший за карту, которую рассказчик отметил своим красным маркером не получает очков.
- Игрок, кто оказался единственным проголосовавшим за карту, не получает очков.

Конец хода

Пример: Тимур проголосовал за карту номер 3, так же как и пятеро других игроков. Тимур получил бы 6 очков, однако так как максимальное число очков за карту равно 5, он получает максимум – 5 очков. Коля вместе с Анной проголосовали за карту номер 2. К сожалению, эта карты была отмечена рассказчиком красным маркером, так что они не получают очков. Лена проголосовала за карту, за которую никто кроме неё не проголосовал, поэтому она не получает очков.

Все игроки берут из колоды карты так, чтобы в руках у них снова было по 5 карт, а затем передают все свои карты лицом вниз соседу слева. Если карт в колоде не хватает, чтобы все могли добрать до 5 карт, следует перемешать сброс и сформировать новую колоду. В следующий ход рассказчиком становится игрок слева от предыдущего рассказчика.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый из игроков побывал рассказчиком по 1 разу. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Если вы хотите сделать игру длиннее, вы можете договориться, что каждый должен побывать рассказчиком два раза или более.

Командный Диксит – 6, 8, 10 или 12 игроков

Подготовка к игре

Разверните игровое поле и положите его в центре стола. Затем игроки разбиваются на команды по 2 человека. Члены одной команды должны сесть напротив друг друга по разные стороны стола. Каждая команда выбирает табличку для голосования, а затем ставит кролика соответствующего цвета на клетку 0 счётчика очков. 84 карты перемешиваются и раздаются по 4 каждому игроку. Оставшиеся карты кладутся в стопку лицом вниз.

Game Overview

Ход игры

Смотрите описание роли рассказчика в базовых правилах.

Выбор карты для рассказчика

Выслушав рассказчика, его напарник передаёт рассказчику карту, лучше всего иллюстрирующую то, что тот произнёс. В каждой команде, напарники договариваются между собой, кто из них передаст свою карту рассказчику (напарники могут переговариваться, но всегда в присутствии других игроков, при этом они не имеют права показывать или описывать карты, которые у них есть). Затем рассказчик смешивает полученные карты и в случайном порядке размещает эти карты лицом вверх на клетках, пронумерованных от 1 до 12, на счётчике очков.

Голосование и подсчёт очков

В голосовании не могут принимать участие ни один из игроков, дававших рассказчику карты, ни сам рассказчик. В остальном, голосование и подсчёт очков проходят так, как описано в базовых правилах (*именно в базовых правилах, не используйте вариант правила для 7 и более игроков*).

Важно: Ни рассказчик, ни его напарник в голосовании не участвуют. В остальных командах голосует тот игрок, кто карту рассказчику не давал.

Конец хода

Все игроки берут из колоды карты так, чтобы в руках у них снова было по 4 карты. Если карт в колоде не хватает, чтобы все могли добрать до 4 карт, следует перемешать сброс и сформировать новую колоду. В следующий ход рассказчиком становится игрок слева от предыдущего рассказчика.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый из игроков побывал рассказчиком по 1 разу. Команда, набравшая наибольшее количество очков объявляется победителем.

Если вы хотите сделать игру длиннее, вы можете договориться, что каждый должен побывать рассказчиком два раза или более.