



# DiXit



## Вміст коробки

- Одна гральна дошка (лічильник очок)
- 84 карти
- 36 жетонів для голосування 6-ти різних кольорів, пронумерованих від 1 до 6
- 6 дерев'яних фігурок кроликів

## Приготування

Кожен гравець бере одного кролика і викладає його на 0-ву відмітку лічильника очок. Усі 84 зображення перемішують і кожен гравець отримує по 6 карт. Карти, що залишились, утворюють колоду доступних карт.

- Коли грають 4 гравці, кожен отримує 4 жетони для голосування (від 1 до 4).
- Коли грають 5 гравців, кожен отримує 5 жетонів для голосування (від 1 до 5).
- Коли грають 6 гравців, кожен отримує 6 жетонів для голосування (від 1 до 6).

*Примітка: не можна показувати карти іншим гравцям.*

## Хіг гри

### Оповідач загадує малюнок

Кожен гравець по черзі стає оповідачем на один хід. Він переглядає свої 6 карт. Для однієї з них він вигадує фразу-підказку і промовляє її вголос (не показуючи, яку саме карту він має на увазі).

Підказка може мати різні форми: може бути певне слово або вираз, може бути навіть звук. Підказка може бути вигадана самостійно або нав'язана творами мистецтва (поезія, уривок з пісні, назва фільму, прислів'я, тощо).

*Хто стає оповідачем під час першого ходу? Перший, хто готовий озвучити підказку для однієї із 6-ти карт на руках, оголошує себе оповідачем.*

### Гравці підбирають схожі зображення

Решта гравців обирають з-поміж своїх малюнків один, який найбільше пасує до підказки оповідача.

Після цього кожен здає його оповідачеві в таємниці від інших.

Оповідач перемішує власну карту з отриманими картами гравців і викладає у довільному порядку на стіл. Карта зліва матиме номер 1, наступна біля неї - номер 2, і так далі...

### Гравці відгадують карту оповідача

Завдання решти гравців - відгадати, котрий саме із малюнків загадав оповідач. Всі голосують за ту карту, яка на їхню думку ховається за підказкою (сам оповідач не голосує).

Для цього гравець кладе навпроти себе жетон з відповідним номером (номером донизу). Коли голосування відбулося, всі зіграні жетони перевертають номером догори і викладають зверху на відповідні карти.

*Примітка: не можна голосувати за власний малюнок.*

### Підрахунок очок

- Якщо всі гравці відгадали карту оповідача, або жоден не відгадав, тоді оповідач не отримує виграшних очок. Решта гравців заробляють по 2 очки.
- У будь-якому іншому випадку оповідач отримує 3 очки, стільки ж отримує кожен, хто відгадав його карту.
- Кожен гравець, окрім оповідача, заробляє 1 очко за кожен голос, відданий за його малюнок.

Гравці пересувають своїх кроликів на кількість клітинок, що дорівнює кількості виграних очок.

### Кінець ходу

Кожен гравець дотягує з колоди по одній карті. Оповідачем у наступному ході стає гравець ліворуч від попереднього (для всіх наступних ходів оповідач визначається аналогічним чином - за годинниковою стрілкою).

## Кінець гри

Гра закінчиться, коли буде витягнута остання карта із загальної колоди. Перемагає гравець, чий кролик "дострибав" найдалі по шкалі очок.

## Приклад ходу



За столом сидять п'ятеро гравців: Марк, Софія, Давид, Катя і Павло.

Марк найшвидше підбирає фразу-підказку для однієї зі своїх карт.

Тому він стає першим оповідачем і починає перший хід. Його підказка звучить так: «Де знайти щастя?» і він має на увазі французький фільм «Щастя в полі».

Почувши підказку, решта гравців намагаються підібрати малюнок, який за змістом найбільше би пасував до сказаного Марком.

У Софії на руках наступні карти:



Поміж своїх карт вона обирає третю, оскільки вважає її найбільш відповідною до запитання «Де знайти щастя?». Вона віддає цю карту оповідачеві. Катя, Давид і Павло також віддають по одній своїй карті Маркові, який є оповідачем.

Марк долучає свою карту до карт, отриманих від інших гравців, перемішує їх і викладає по центру столу.



Усі (за винятком оповідача) починають голосувати, яка карта належить Марку.

Коли всі жетони для голосування викладено, їх перевертають.



Маркову карту відгадали лише Софія (номер 4). Тому вони з Марком набирають по 3 очки. Також 2 гравці віддали голос за її карту (номер 1), тому вона додатково отримує 2 очки. У Павла 1 очко на користь його карти (номер 3).

У кінці ходу у Софії разом 5 очок, у Марка - 3 очки і в Павла - 1 очко; Давид і Катя не отримують жодного очка через те, що вони не відгадали карту оповідача і жоден із гравців не проголосував за їхні малюнки.

Наступного ходу оповідачем стає Давид, бо він сидить ліворуч Марка.

## Корисні поради

Якщо підказка оповідача описує його карту надто чітко, то гравці легко відгадують її і тому оповідач не заробить нічого.

З іншого боку, якщо суть його фрази надто віддалена від малюнка, тоді буде мало шансів, що карту відгадують, і знову ж оповідач залишиться ні з чим.

Тому основне завдання оповідача - підібрати і не надто детальну, і не дуже абстрактну підказку. Щоб карту відгадав хоча б один гравець, але не всі одночасно. Спочатку це видаватиметься складним випробуванням, проте ти побачиш, що після кількох спроб твоя уява працюватиме все краще і краще.

## Варіанти гри

**Гра на трьох:** у кожного гравця по 7 карт замість 6-ти. Гравці, що вгадують малюнок, віддають оповідачеві по 2 карти замість 1-ї. У підсумку виходить 5 карт, з яких гравці відгадуватимуть початкову карту.

**Підрахунок очок:** Якщо лише один гравець вгадав малюнок оповідача, вони обоє заробляють 4 очки замість 3-х.

**Пантоміма або пісні:** у цьому варіанті в оповідача є можливість заспівати пісню чи мелодію, яка б стосувалася його карти, або ж навіть зіграти пантоміму. Решта правил залишаються без змін.

Врешті-решт, ніщо вас не стримує комбінувати різні варіанти, або ж створювати власні правила!

## Переклад

Андрій Крохмальний, andriy.krokh@gmail.com