

Disney
EDITION

NÁVRH HRY: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRACE: Natalie DOMBOIS
VYDAVATEL: Régis BONNESSÉE

Dixit

Pravidla



Pokud již znáte pravidla hry Dixit, nezměnila se! Pokud chcete, můžete při hře využívat odkazy na tvorbu Disney a vymýšlet nápadité nápovědy.

Poznámka autora

Dixit se zrodil z mé touhy nabídnout hráčům úžasnou cestu do poetického světa představivosti.

Každá ilustrace na kartě otevírá okno do zahrady vašich snů a prostřednictvím jediného slova nabídne svou krásu všem. Díky nezměrné představivosti různých ilustrátorů se hráči v průběhu několika let s radostí vypravili do mnoha snových světů.

Právě nyní nastává jedinečný okamžik, kdy svět Dixit prozkoumá kouzelné příběhy Disney a Pixar! Toto epické střetnutí rozpoutá kreativitu hráčů. Vydejte se s námi na dobrodružství a zažijte zázrak Disney.

Autoři 2023: Návrh hry: Jean-Louis Roubira · Ilustrace: Natalie Dombois · Manažer studia: Mathieu Aubert · Projektový manažer: Anouk Girard-Dagnas · Vývoj: Valentin Gaudicheau · Umělecký ředitel: Maéva Da Silva · Rozvržení a ergonomie: Thomas Dutertre · Grafická úprava: Simon Hay & Joëva Gaubin · Vedoucí produkce: Stéphane Robert · Mezinárodní prodej: Maximilien Da Cunha · Ředitel marketingu: Laurent Contios · Komunikace: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris · Akce: Paul Neveur · Administrativa: Marion Ludovici · Licenční oddělení Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges · Tým Disney: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines · Spolupracovníci: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Courbeault · Překlad: Petr Pelikán · Korektura: Jiří Lutonský.

Libellud



Stručný popis hry

V každém kole zastává roli vypravěče jiný hráč. Získává body tím, že ostatní hráči hádají jeho kartu pomocí nápovědy, kterou jim poskytne. Tato nápověda však musí být důmyslná, protože pokud kartu uhodnou všichni hráči, nedostane vypravěč žádné body! Ostatní hráči získávají tím, že najdou vypravěčovu kartu, a že získají hlasy ostatních hráčů díky chytrému výběru karet.

Hra končí ve chvíli, kdy jeden nebo více hráčů získá 30 . Tito hráči se stávají vítězi.

Příprava

Obsah balení

- ◆ Tato pravidla
- ◆ 84 karet *Dixit*
- ◆ 6 hlasovátek
- ◆ 6 dřevěných figurek postav
- ◆ 1 hrací deska, kterou tvoří:
 - A** 1 bodovací stupnice
 - B** 6 míst pro karty
 - C** 1 pomůcka pro hráče (přehled, jak počítat body)



Průběh hry

Hráč, který po úvodním rozdání karet vymyslí jako první nápovědu k jedné z nich, se stane vypravěčem pro první kolo.

Vytvoření nápovědy

Vypravěč se podívá na 6 karet ve své ruce. Vybere si jednu, která ho nějak inspiruje (**aniž by ji ukázal**) a řekne nahlas nějakou nápovědu (*slovo nebo větu, viz Rada pro vypravěče na další stránce*). Každý další hráč pak vybere ze šesti karet ve své ruce kartu, která podle něj nejlépe odpovídá nápovědě vypravěče. Pak každý hráč **tajně** podá tuto vybranou kartu vypravěči, který **zamíchá** všechny vybrané karty spolu se svojí kartou.

Vyřešení hádanky

Vypravěč náhodně rozmístí karty obrázkem nahoru kolem hrací desky vedle míst označených čísly (čísla míst musí zůstat nezakrytá). *Příklad: při hře pěti hráčů umístí 5 karet vedle políček očíslovaných od 1 do 5.*

Cílem ostatních hráčů je najít vypravěčovu kartu. Každý hráč (kromě vypravěče) si vezme svoje hlasovátka a tajně jej nastaví na číslo, o němž se domnívá, že označuje kartu vypravěče. Hráči nemohou označit číslo své vlastní karty. Jakmile každý z hráčů vybere číslo, všichni najednou odkryjí svá hlasovátka a položí je na kartu, kterou vybrali.

Potom začne bodování. Vypravěč odhalí, která karta je jeho, a spočítá počet hlasů, které dostal:



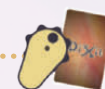
Pokud pro kartu vypravěče hlasovali **všichni** hráči nebo **žádný** hráč:

- Vypravěč nezíská žádné body.
- Ostatní hráči získají každý po 2 .



Pokud pro kartu vypravěče hlasovali **někteří**, **nikoli však všichni** hráči:

- Vypravěč získá 3 .
- Hráči, kteří hlasovali pro kartu vypravěče, rovněž získají 3 .
- Ostatní hráči nezískají žádné body.



Mimo to získá každý hráč (kromě vypravěče) 1 bonusový za každý hlas pro jeho kartu.


Za každý získaný hráči posunou figurku svojí postavy o jedno pole po bodovací stupnici.

Konec kola

Všechny karty použité během tohoto kola se odloží obrázkem nahoru na odkládací balíček. Každý hráč si vezme z hracího balíčku jednu kartu tak, aby měl v ruce opět 6 karet. Pokud není v hracím balíčku dost karet pro všechny hráče, zamíchejte zbylé karty s kartami z odkládacího balíčku a vytvořte nový hrací balíček.

Hráč po levici vypravěče se v dalším kole stane novým vypravěčem.

Konec hry: Hra končí, pokud na konci kola dosáhne jeden nebo více hráčů 30 na bodovací stupnici. Tito hráči se stávají vítězi.

- 1 Každý hráč si vybere figurku postavy a vezme si příslušné hlasovátko.
- 2 Každý hráč umístí figurku své postavy na počáteční pole bodovací stupnice. Poloha této figurky ukazuje počet , které hráč získal od začátku hry.
- 3 Zamíchejte všech 84 karet a rozdejte každému hráči **6 karet** obrázkem dolů.
- 4 Z ostatních karet vytvořte hrací balíček.



Rada pro vypravěče

Nápovědou pro ostatní hráče může být věta o tolika slovech, kolik potřebujete. Můžete si ji vymyslet nebo vypůjčit z nějaké básně, písně, filmu nebo přísloví. Můžete ji i zazpívat nebo vyjádřit zvukomalebně či pantomimicky.

Pokud je nápověda příliš jednoduchá (například příliš popisná) nebo naopak příliš těžká (příliš abstraktní nebo osobní), může se stát, že za ni vypravěč nezíská žádné body. Musí zajistit, aby jeho kartu uhodl alespoň jeden hráč, nikoliv však všichni. Ze začátku se to může zdát těžké, ale brzy zjistíte, že se inspirace dostaví!



Příklad: vypravěč řekne „Mám narozeniny!“

Karta mu připomíná narozeninovou oslavu. Vidí někoho v centru dění, na nějž je upřena veškerá pozornost jakožto na oslavence. Doufá, že někteří hráči budou uvažovat stejně.

Můžete vybrat nápovědu, která se váže k Disney příběhu, ze kterého karta pochází, ale nemusíte. Pokud však hrajete s někým, kdo není s obsahem Disney filmů úplně seznámen, doporučujeme vám se na příběh přímo neodkazovat!

Příklad bodování při hře šesti hráčů




Někteří hráči hlasovali pro kartu vypravěče, nikoli však všichni.





Vypravěč v tomto kole je **Fialový**, získává tedy 3 .



Modrý a **Žlutý** našli vypravěčovu kartu, získávají tedy 3 . **Černý**, **Zelený** a **Červený** vypravěčovu kartu nenašli, takže nezískávají žádné body. ❌



Červený hlasoval pro kartu **Černého**, který tak získává 1 bonusový .




Černý a **Zelený** hlasovali pro kartu **Modrého**. **Modrý** tedy získává 2 bonusové .

V tomto kole jednotliví hráči získali následující počet bodů:



Hra pro 3 hráče

Hráči hrají se sedmi kartami místo šesti.

- Hráči  (kromě vypravěče) při hádání vyloží každý 2 karty místo jedné, takže spolu s vypravěčovou kartou bude vedle hrací desky vyloženo 5 karet. Na konci kola si z balíčku doplní do ruky 2 karty místo jedné.
- Ostatní pravidla zůstávají stejná. Během bodování hráči  (kromě vypravěče) dostanou 1 bonusový , pokud někdo hlasoval pro kteroukoliv z jejich karet (nezáleží pro kterou).

Zde jsou 3 příklady, které vám pomohou sestavit správnou indicii:

1

Volnější nápověda



Vypravěč by rád řekl „Najednou“, protože mu karta připomíná hrad zachráněný z mrazivého sevření. Nicméně jelikož karta vychází z filmu Ledové království, ze kterého tento citát pochází, zdá se mu taková nápověda příliš zřejmá. Zvolí proto raději „Znovuzrození“, protože konec zimy znamená návrat jara a života do přírody.

2

Důkladné prohlédnutí obrázku



Vypravěč v této kartě vidí malé děvče, které zastavilo čas. Dále mu připadá, že dívka odpočívá a na kartě je zachycena noc, tedy čas jít spát. Vyšla mu z toho nápověda „Dej si pauzu“.

3

S odkazem na Disney



Vypravěč ví, že strýček Skrblík (postava zachycená na kartě) neustále přepočítává mince ve své pokladnici, aby se ujistil, že žádná nechybí. Na obrázku vypadá, že pátrá po jedné konkrétní minci. Kvůli tomu tedy vypravěč zvolil nápovědu „Jedna chybí“.

Dixit™

Objevte svět Dixit. Cenami ověřené základní hry a jejich rozšíření se po celém světě prodalo více než 12 milionů kusů!



Hry ze světa Dixit jsou jednoduché, ale jedinečné. Rozvíjejí komunikaci a představivost a přenesou vás do snových říší.



Všechny hry a rozšíření s kartami Dixit jsou navzájem kompatibilní.