



# DiXit

O · D · Y · S · S · E · Y



## Obsah balení

- 1 bodovací deska
- 12 hlasovacích žetonů
- 84 obrázkových karet
- 12 dřevěných králíčků
- 12 hlasovacích desek
- 1 pravidla hry

## Příprava hry

Rozložte bodovací desku a položte ji doprostřed stolu. Každý hráč si vybere jednu hlasovací desku a poté položí dřevěného králíčka ve stejné barvě na bodovací desku na políčko s číslem 0. Balíček všech 84 obrázkových karet pečlivě zamíchejte a rozdejte z něj každému hráči 6 karet. Zbyvajících karty pak tvoří dobírací hromádku.

- Ve hře 3 až 6 hráčů si každý hráč vezme 1 hlasovací žeton (na barvě nezáleží).
- Ve hře 7 až 12 hráčů si každý hráč vezme 2 hlasovací žetony (na barvě nezáleží).

*Poznámka: obrázkové karty, které máte v ruce, držte skryté před ostatními hráči.*

## Přehled hry

### Vypravěč

V každém tahu se jeden z hráčů stává vypravěčem. Prohlédne si všech šest karet, které má v ruce, jednu si tajně vybere a něco o ní řekne nahlas ostatním hráčům (aniž by tuto kartu ostatním ukázal).

To, co o vybrané kartě ostatním řekne, záleží zcela na něm – může to být jedno nebo několik slov, nebo třeba i celé krátké vyprávění. Může to být kompletně vymyšlené nebo naopak citace z nějakého stávajícího díla (řádek nebo dva z básně nebo písni, název filmu nebo jiného díla, známý citát slavné osobnosti, přísloví, atd.).

*Určení prvního vypravěče: první hráč, který vymyslí, co řekne o nějaké své kartě, se stává v prvním tahu hry vypravěčem.*

### Předání karet vypravěči

Ostatní hráči si vyberou ze svých karet v ruce jednu, o které věří, že nejlépe zobrazuje to, co jim vypravěč řekl. Každý pak předá svou vybranou kartu vypravěči obrázkem dolů tak, aby ji neukázal ostatním hráčům. Vypravěč pak všechny tyto karty zamíchá spolu se svou vybranou kartou a poté je náhodně rozloží obrázkem vzhůru na políčka číslovaná 1 – 12 na bodovací desku.

### Hledání vypravěčovy karty – hlasování

Cílem ostatních hráčů je správně určit mezi vyoženými kartami tu, která patří vypravěči. Každý hráč tajně hlasuje pro obrázek, o kterém si myslí, že patří vypravěči (tohoto hlasování se vypravěč neúčastní). Například pokud hráč věří, že karta na třetí pozici patří vypravěči, umístí skryté svůj hlasovací žeton na svou hlasovací tabulku na políčko 3. Jakmile každý hráč umístí svůj hlasovací žeton, odkryjí všichni hráči své hlasovací tabulky a vypravěč ukáže ostatním svou kartu.

### Hledání vypravěčovy karty – 7 a více hráčů

Každý hráč může, pokud chce, hlasovat pro dvě karty, aby zvýšil svou šanci na úspěch. Jednoduše použije druhý svůj hlasovací žeton a označí s ním na své hlasovací tabulce druhou kartu, o které si myslí, že patří vypravěči.

*Poznámka: hráč nikdy nemůže hlasovat pro svou vlastní kartu!*

### Bodování

- Pokud všichni hráči správně určí kartu vypravěče, nebo pokud žádný hráč kartu vypravěče neurčí, vypravěč získá 0 bodů a ostatní hráči získají po 2 bodech každý.
- Ve všech ostatních případech získá vypravěč 3 body a každý hráč, který správně určil kartu vypravěče, získá také 3 body.
- Každý hráč kromě vypravěče navíc získá 1 bod za každý hlas, který dostal od ostatních hráčů (nejvíce však 3 body, i kdyby od ostatních hráčů získal více hlasů).

Hráči poté přesunou svého králíčka na bodovací stupnici o tolik políček, kolik získali bodů.

### Bodování – 7 a více hráčů

- Pokud všichni hráči správně určí kartu vypravěče nebo pokud žádný hráč kartu vypravěče neurčí, vypravěč získá 0 bodů a ostatní hráči získají 2 body každý.
- Ve všech ostatních případech získá vypravěč 3 body a každý hráč, který správně určil kartu vypravěče, získá také 3 body.
- Každý hráč kromě vypravěče navíc získá 1 bod za každý hlas, který dostal od ostatních hráčů (nejvíce však 3 body, i kdyby od ostatních hráčů získal více hlasů).
- Hráč, který správně určil kartu vypravěče a použil přitom pouze jediný svůj hlasovací žeton, získá 1 bod navíc.

### Konec tahu

Použité karty z právě skončeného kola se odhodí. Každý hráč si vezme z dobíracího balíčku novou kartu tak, aby měl každý v ruce opět 6 karet. Pokud není v dobírací hromádce dost karet, zamíchejte odhozené karty a vytvořte tak novou dobírací hromádku. Hráč nalevo od vypravěče se stává v příštím tahu novým vypravěčem (a tak se hráči dále střídají po směru hodinových ručiček až do konce hry).

## Konec hry

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů získá 30 bodů. Poté se dokončí aktuální kolo. Vítězem hry se stává ten hráč, který má na konci tahu nejvíce bodů.

## Hra ve třech hráčích

Hráči mohou mít v ruce sedm karet místo šesti. Hráči volí z ruky dvě karty místo jedné (kromě vypravěče). Tím je v každém tahu vyoženo celkem pět karet, mezi kterými mohou hráči vybírat.

## Dixit pártý – pro 6 až 12 hráčů

### Příprava hry

Rozložte bodovací desku a položte ji doprostřed stolu. Každý hráč si vybere jednu hlasovací desku a poté položí dřevěného králíčka ve stejné barvě na bodovací desku na políčko s číslem 0. Balíček všech 84 obrázkových karet pečlivě zamíchejte a rozdejte z něj každému hráči 5 karet. Zbývající karty pak tvoří dobírací hromádku. Každý hráč si vezme 1 zelený hlasovací žeton. Hráč, který bude v prvním tahu vypravěčem, si vezme navíc ještě 1 červený hlasovací žeton.

### Přehled hry

#### Vypravěč

V každém tahu se jeden z hráčů stává vypravěčem. Předtím, než se někdo podívá na své karty v ruce, řekne vypravěč něco nahlas ostatním hráčům (*co může říci, naleznete v základních pravidlech výše*). Na rozdíl od základní hry však nepopisuje vypravěč nějakou svou kartu, ale hovoří obecně.

*Určení prvního vypravěče: první hráč, který vymyslí, co řekne ostatním hráčům, se stává v prvním tahu hry vypravěčem.*

#### Předání karet vypravěči

Každý hráč včetně vypravěče vybere ze svých karet v ruce jednu, o které věří, že nejlépe zobrazuje to, co vypravěč řekl. Každý pak předá svou vybranou kartu vypravěči obrázkem dolů tak, aby ji neukázal ostatním hráčům. Vypravěč pak všechny tyto karty zamíchá spolu se svou vybranou kartou a poté je náhodně rozloží obrázkem nahoru na políčka číslovaná 1 – 12 na bodovací desku.

#### Určení nejoblíbenější karty – hlasování

Každý hráč (*včetně vypravěče*) tajně hlasuje pro obrázek, o kterém si myslí, že nejlépe zobrazuje to, co vypravěč řekl. Čím více hráčů hlasuje pro jeden obrázek, tím více bodů jeho majitel získá. Vypravěč však navíc hlasuje pro některou vyloženou kartu i svým červeným hlasovacím žetonem. Takto označená karta nezíská za přidělené hlasy žádný bod. Je tedy na vypravěči, aby si dobře rozmyslel, kterou kartu označí svým červeným hlasovacím žetonem a odepřel tam maximum bodů svým soupeřům. Soupeři proto musí dobře sledovat, pro které karty vypravěč hlasuje. Jakmile každý hráč umístí své hlasovací žetony, odkryjí všichni své hlasovací tabulky.

*Vypravěč při hlasování musí použít jak svůj zelený, tak i červený hlasovací žeton. Hráči mohou hlasovat i pro svou vlastní kartu.*

### Bodování

- Každý hráč získá tolik bodů, kolik hráčů hlasovalo pro stejnou kartu jako on (*včetně jeho samotného*), až do maxima 5 bodů.
- Hráč, který hlasoval pro kartu, kterou označil vypravěč červeným hlasovacím žetonem, nezíská žádný bod.
- Hráč, který hlasoval pro kartu, pro kterou nehlasoval nikdo jiný, nezíská žádný bod.

**Příklad:** Tomáš hlasoval pro kartu číslo 3, pro kterou hlasovalo také 5 dalších hráčů. Tím by mohl získat 6 bodů, avšak povolené maximum je 5, získá tedy 5 bodů. Pavel hlasoval spolu s Lenkou pro kartu číslo 2. Bohužel si tuto kartu vybral také vypravěč a hlasoval pro ni červeným žetonem. Pavel i Lenka tak nezískají žádný bod. Alena hlasovala pro kartu, pro kterou se nerozhodl žádný jiný hráč, taktéž tedy nezíská bod.

### Konec tahu

Použití karty se odhodí. Každý hráč si dobere novou kartu, aby měl každý v ruce opět 6 karet. Poté předá každý hráč své karty sousednímu hráči po levici. Pokud není v dobírací hromádce dost karet, zamíchejte odhozené karty a vytvořte tak novou dobírací hromádku. Hráč nalevo od vypravěče se stává v příštím tahu novým vypravěčem (*a tak se hráči dále střídají po směru hodinových ručiček až do konce hry*).

### Konec hry

Hra končí, když se všichni hráči jednou vystřídají v roli vypravěče. Hráč, který získal nejvíce bodů, se stává vítězem celé hry.

*Pokud chcete prodloužit délku hry, můžete hrát několik kol, aby se všichni hráči vystřídali v roli vypravěče vícekrát než jednou.*

## Týmový Dixit – 6, 8, 10 nebo 12 hráčů

### Příprava hry

Rozložte bodovací desku a položte ji doprostřed stolu. Poté vytvořte týmy skládající se ze dvou hráčů. Členové jednoho týmu by měli sedět naproti sobě u stolu. Každý tým si vybere jednu hlasovací desku a poté položí dřevěného králíčka ve stejné barvě na bodovací desku na políčko s číslem 0. Balíček všech 84 obrázkových karet pečlivě zamíchejte a rozdejte z něj každému hráči 4 karty. Zbývající karty pak tvoří dobírací hromádku.

### Přehled hry

#### Vypravěč

Role vypravěče se hraje úplně stejně jako v základní hře.

### Předání karet vypravěči

Jakmile si hráči poslechnou, jak jim vypravěč popsal kartu, spoluhráč z jeho týmu vybere ze své ruky kartu, která nejlépe reprezentuje vypravěčův popis a předá ji vypravěči. Oba hráči z každého dalšího týmu se vždy dohodnou mezi sebou, kdo z nich předá vypravěči kartu odpovídající nejlépe popisu (*spoluhráč z jednoho týmu spolu mohou mluvit, avšak vždy otevřeně před ostatními hráči a nemožou si ukazovat, ani popisovat karty, které mají v ruce*). Vypravěč pak všechny předané karty zamíchá a poté je náhodně rozloží obrázkem vzhůru na políčka číslovaná 1 – 12 na bodovací desku.

### Hlasování a bodování

Hlasování se neúčastní ani vypravěč, ani hráči, kteří mu předali kartu z ruky. Hlasování a bodování pak probíhá podle pravidel základní hry (*nepoužívejte pravidla pro hru 7 a více hráčů*).

*Poznámka: ani vypravěč, ani jeho spoluhráč z týmu se hlasování neúčastní.*

### Konec tahu

Použití karty se odhodí. Hráči si podle potřeby doberou kartu, aby měli všichni v ruce opět 4 karty. Pokud není v dobírací hromádce dost karet, zamíchejte odhozené karty a vytvořte tak novou dobírací hromádku. Hráč nalevo od vypravěče se stává v příštím tahu novým vypravěčem (*a tak se hráči dále střídají po směru hodinových ručiček až do konce hry*).

### Konec hry

Hra končí, když se všichni hráči jednou vystřídají v roli vypravěče. Tým, který získal nejvíce bodů, se stává vítězem celé hry.

*Pokud chcete prodloužit délku hry, můžete hrát několik kol, aby se všichni hráči vystřídali v roli vypravěče vícekrát než jednou.*

Distributor pro ČR/SK  
ADC Blackfire Ent. s.r.o.  
Novozámecká 4, Praha 9, 198 00  
Česká republika  
www.blackfire.cz