



Obsah balení

1 herní plán	24 hlasovacích kolíčků
84 karet	12 dřevěných králíčků
12 hlasovacích desek	1 pravidla

Příprava hry

Rozložte herní plán a umístěte ho doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí hlasovací desku a umístí králíčka odpovídající barvy na políčko 0 na bodovací stupnici herního plánu. Zamíchejte všech 84 karet a každému hráči rozdejte 6 karet. Zbylé karty představují dobírací balíček.

- při hře 3 - 6 hráčů dostane každý 1 hlasovací kolíček (*libovolné barvy*)
- při hře 7 - 12 hráčů dostane každý 2 hlasovací kolíčky (*libovolné barvy*)

Poznámka: Svě karty neukazujte soupeřům.

Průběh hry

Vypravěč

V každém tahu se jeden hráč stává vypravěčem. Prohlédne si svých 6 karet, vymyslí popis jedné z nich a vysloví jej nahlas (*aniž by kartu ukázal spoluhráčům*).

Popis může mít libovolnou formu: může to být jedno nebo více slov nebo dokonce jen zvuk. Nemusí být původní - může být inspirován existujícím dílem (*jeden dva verše básně nebo písně, název filmu nebo jiného díla, přísloví atd.*).

Vypravěčem se prvním kole stává hráč, který má jako první nějaký nápad na popis své karty.

Předání karet vypravěči

Ostatní hráči vyberou ze svých karet tu, která podle jejich názoru nejvíce odpovídá vypravěčovu popisu. Aniž by kartu ukazovali ostatním, odevzdají své karty vypravěči. Vypravěč tyto karty zamíchá spolu se svojí kartou a náhodně je vyloží do řady lícem nahoru na místa očíslovaná od 1 do 12 na herním plánu.

Hádání vypravěčovy karty - hlasování

Cílem ostatních hráčů je poznat mezi vyloženými kartami vypravěčovu kartu. Každý hráč (*kromě vypravěče*) pomocí hlasovací desky tajně hlasuje pro kartu, o které se domnívá, že je to právě vypravěčova karta. Například když si hráč myslí, že je to třetí karta, umístí hlasovací kolíček do otvoru číslo tři ve své hlasovací desce. Když všichni odhlasují, hlasovací desky se odkryjí a vypravěč označí svou kartu.

Poznámka: hráč nesmí hlasovat pro svoji vlastní kartu.

Výběr karty při sedmi a více hráčích

Každý hráč může, pokud chce, hlasovat pro dvě karty, aby zvýšil svou šanci na úspěch. Může tedy použít druhý hlasovací kolíček, aby si z vyložených karet vybral druhou kartu.

Bodování

- Pokud všichni hráči poznali nebo naopak žádný z hráčů nepoznal vypravěčovu kartu, obdrží všichni hráči kromě vypravěče 2 body.
- Jinak obdrží vypravěč a každý z hráčů, který jeho kartu poznal, 3 body.
- Hráč s výjimkou vypravěče obdrží 1 bod za každý hlas pro jeho kartu (*maximálně 3 body*).

Hráči zaznamenají svůj bodový přírůstek pomocí králíčků na bodovací stupnici.

Bodování při sedmi a více hráčích

- Pokud všichni hráči poznali nebo naopak žádný z hráčů nepoznal vypravěčovu kartu, obdrží všichni hráči kromě vypravěče 2 body.
- Jinak obdrží vypravěč a každý z hráčů, který jeho kartu poznal, 3 body.
- Každý hráč (*kromě vypravěče*) obdrží 1 bod za každý hlas pro jeho kartu, maximálně 3 body (*i když jeho karta dostala více hlasů než tři*).
- Hráči, kteří hlasovali pouze pro jednu kartu, dostanou 1 bod navíc, pokud poznali vypravěčovu kartu.

Konec kola

Každý hráč si dobere karty do celkového počtu šesti karet. Když v dobíracím balíčku není dost karet, zamíchají se odhozené karty a vytvoří se tak nový dobírací balíček. Vypravěčem se v dalším kole stává hráč po levici současného vypravěče (*atd. po směru hodinových ručiček*).

Konec hry

Hra končí, když někdo z hráčů dosáhne 30 bodů. Hráč s nejvíce body na konci kola je vítězem.

Hra ve třech hráčích

Hráči mají na ruce sedm karet místo šesti. Hráči (*kromě vypravěče*) přidávají dvě karty (*místo jedné*). Takže je vždy zobrazeno pět karet, mezi nimiž hráči volí tu vypravěčovu.

Dixit párty – pro 6 až 12 hráčů

Příprava hry

Rozložte herní plán a umístěte ho doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí hlasovací desku a umístí králíčka odpovídající barvy na políčko 0 na bodovací stupnici herního plánu. Zamíchejte všech 84 karet a každému hráči rozdejte 5 karet. Zbylé karty představují dobírací balíček.

Každý hráč si vezme zelený hlasovací kolíček. Pouze jeden hráč, který bude v prvním kole vypravěčem, si vezme navíc i červený hlasovací kolíček.

Průběh hry

Vypravěč

Jeden z hráčů je v každém kole vypravěčem. Aniž by se díval na své karty, dá ostatním hráčům nějakou nápovědu (*viz různé formy nápovědy v základních pravidlech*). Na rozdíl od základních pravidel nemá jeho nápověda žádný vztah k jeho kartám.

Vypravěčem se prvním kole stává hráč, který má jako první nějaký nápad pro nápovědu.

Předání karet vypravěči

Každý hráč včetně vypravěče vybere ze svých karet tu, která podle jejich názoru nejvíce odpovídá vypravěčovu popisu. Aniž by kartu ukazovali ostatním, odevzdají své karty vypravěči. Vypravěč tyto karty zamíchá spolu se svojí kartou a náhodně je vyloží do řady lícem nahoru na místa očíslovaná od 1 do 12 na herním plánu.

Nalezení nejoblíbenější karty – hlasování

Každý hráč (*včetně vypravěče*) tajně hlasuje pomocí zeleného kolíčku pro kartu, která podle něj nejvíce odpovídá popisu. Čím více hráčů bude hlasovat pro jednu kartu, tím více bodů dostanou.

Ale pozor! Vypravěč navíc tajně zvolí jednu z vyložených karet, tentokrát pomocí červeného kolíčku. Hlasy pro tuto kartu nezískají žádný bod. Je na vypravěči, aby si pečlivě vybral tu kartu, kterou zruší body co nejvíce soupeřům, a na hráčích, aby na to mysleli při své volbě! Když všichni odhlasují, odkryjí se hlasovací desky.

Vypravěč tohoto kola tedy použije jak zelený, tak i červený hlasovací kolíček. Hráčům je povoleno hlasovat pro svou kartu.

Bodování

- Každý hráč dostane tolik bodů, kolik hráčů (*včetně něj*) hlasovalo pro stejnou kartu jako on, maximálně 5 bodů.
- Hráči, kteří hlasovali pro kartu, kterou zvolil vypravěč červeným hlasovacím kolíčkem, nedostanou žádný bod.
- Hráč, který zvolil kartu sám, nedostane žádný bod.

Příklad: Tom hlasoval pro kartu číslo 3 stejně jako dalších 5 hráčů. Normálně by dostal 6 bodů, ale protože limit je 5, dostane v tomto kole pouze 5 bodů, maximum. Chris a Amanda hlasovali pro kartu číslo 2. Bohužel tuto kartu zvolil vypravěč červeným kolíčkem, takže nedostanou žádný bod. Kate si vybrala kartu, kterou si nevybral nikdo jiný, proto nedostane žádný bod.

Konec kola

Každý hráč si dobere karty do celkového počtu pěti karet a podá svou ruku lícem dolů svému sousedovi vlevo. Použité karty jsou odhozeny. Když v dobíracím balíčku není dost karet, zamíchají se odhozené karty a vytvoří se tak nový dobírací balíček. Vypravěčem se v dalším kole stává hráč po levici současného vypravěče.

Konec hry

Hra končí, když byl každý hráč jednou vypravěčem. Hráč s nejvíce body vyhrává.

Pro delší hry může být každý vypravěčem vícekrát.

Týmový Dixit – 6, 8, 10 a 12 hráčů

Příprava hry

Rozložte herní plán a umístěte ho doprostřed stolu. Utvořte dvoučlenné týmy. Dvojice hráčů každého týmu by měla sedět naproti sobě.

Každý tým si zvolí hlasovací desku a umístí králíčka odpovídající barvy na políčko 0 na bodovací stupnici herního plánu. Zamíchejte všech 84 karet a každému hráči rozdejte 4 karty. Zbylé karty představují dobírací balíček.

Průběh hry

Vypravěč

Viz role vypravěče v základních pravidlech.

Předání karet vypravěči

Podle nápovědy předá vypravěči jeho spoluhráč ze svých karet tu, co nejvíce odpovídá popisu. Pak se domluví spoluhráči všech týmů, který z nich dá kartu vypravěči (*spoluhráči mohou mluvit, ale vždy před ostatními hráči, a nesmí nikomu ani ukazovat, ani popisovat karty ve své ruce*). Vypravěč pak zamíchá karty a náhodně je vyloží do řady lícem nahoru na místa očíslovaná od 1 do 12 na herním plánu.

Hlasování a bodování

Ani vypravěč, ani hráči, kteří mu dali kartu, se hlasování neúčastní. Hlasování a bodování se řídí základními pravidly (*nepoužívají se pravidla pro 7 a více hráčů*).

Poznámka: ani vypravěč, ani jeho spoluhráč se hlasování neúčastní.

Konec kola

Na konci kola si každý hráč dobere karty do celkového počtu čtyř karet. Když v dobíracím balíčku není dost karet, zamíchají se odhozené karty a vytvoří se tak nový dobírací balíček. Vypravěčem se v dalším kole stává hráč po levici současného vypravěče.

Konec hry

Hra končí, když byl každý hráč jednou vypravěčem. Hráč s nejvíce body vyhrává.

Pro delší hry může být každý vypravěčem vícekrát.