



# DiXit

## O • D • Y • S • S • E • Y

Libellud

Author  
Jean-Louis Roubira  
Artwork  
Marie Cardouat  
Pierô  
Developed by  
Libellud

Translation: Eric Harlaux  
Revision: Eric Franklin

### Box Contents

- One scoreboard
- 84 image cards
- 12 voting boards
- 24 voting tokens
- 12 wooden rabbits
- 1 rulebook

### Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Each player chooses a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 6 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile.

- In a game with 3 to 6 players, each player takes only 1 voting token (*no matter the color*).
- In a game with 7 to 12 players, each player takes 2 voting tokens (*no matter the color*).

*Note: the image cards in your hand must not be seen by the other players.*

### Game Overview

#### The Storyteller

One of the players is the storyteller for the turn. He or she examines the 6 image cards in their hand. Using one of them, they think of something to say and say it out loud (*without revealing their card to the other players*).

What they say can take various forms: it can be made up of one or several words, or even be nothing more than an onomatopoeia. It can be invented from scratch or take the form of works already existing (*a line or two from a poem or song, the title of a movie or some other work, a proverb, etc.*).

*Picking the first storyteller of the game: The first player to think of something to should announce to the other players that he or she will be the storyteller for the first game turn.*

#### Handing the image cards to the storyteller

The other players choose from among their 6 image cards the one they believe best illustrates what the storyteller has said. Each then gives their chosen image to the storyteller, without letting the other players see it. The storyteller shuffles the given image cards with his or her own, before revealing them randomly on the image spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

#### Finding the storyteller's image: the vote

The goal for the players is to find the image of the storyteller from among those revealed. Each player secretly votes for the image they believe to be the storyteller's (*the storyteller does not participate*) by using their voting board. For example, if a player believes that image number 3 is the storyteller's, that player will place their voting token on space number 3 of their tablet. Once everyone has voted, each player reveals their voting board, and the storyteller reveals which was his or her image.

*Note: under no circumstances can a player vote for their own image!*

#### Finding the storyteller's image with 7 or more players

Each player may, if they wish to do so, vote for a second image if they want to increase their chance of success. They will use their second voting token to choose a second image from among those exposed.

#### Scoring

- If all players find the storyteller's image, or if no player finds it, the storyteller scores no points and the other players each score 2 points.
- In any other case, the storyteller scores 3 points as does any player who has found the storyteller's image.
- Each player other than the storyteller scores 1 bonus point for each vote earned by his or her image (*to a maximum of 3 bonus points*).

The players move their rabbit token on the score track as many spaces as they've gained points.

#### Scoring with 7 or more players

- If all players find the storyteller's image, or if no player finds it, the storyteller scores no points and the other players each score 2 points.
- In any other case, the storyteller scores 3 points as does any player who has found the storyteller's image.
- Each player (*other than the storyteller*) scores one bonus point for each vote earned by his or her image, with a limit of 3 bonus points maximum (*even if their image has earned more than 3 votes*).
- Players who voted for only one image score 1 extra point if they have found the storyteller's image.

#### End of Turn

Each player refills his or her hand back up to 6 image cards. If there aren't enough image cards in the draw pile for each player to refill their hand, the discarded image cards are shuffled to form a new draw pile. The new storyteller for the next turn is the player to the left of the previous storyteller (*and so on, clockwise for the subsequent game turns*).

### End of the Game

The game ends when one player reaches 30 points. The player with the most points at the end of the turn is the winner.

### 3 Player Game

Players should have seven image cards in their hand instead of six. The players (*except for the storyteller*) each hand in two image cards (*instead of just one*). This way, 5 image cards are always revealed, and players must still find the storyteller's image among those.

## Dixit Party – for 6 to 12 players

### Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Each player chooses a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 5 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile. Each player takes a green voting token. Only one of the players, who will be the storyteller for the first game turn, takes a red voting token in addition to his or her green voting token.

### Game Overview

#### The Storyteller

One of the players is the storyteller for the game turn. Before even looking at the image cards in his or her hand, the storyteller says something out loud to the other players (see *the various forms of what the storyteller can say in the basic rules*). Unlike the basic game, what the storyteller says has no meaning in regards to one of his or her image cards.

*Picking the first storyteller of the game: The first player to think of something to say announces to the other players that he or she will be the storyteller for the first game turn.*

#### Handing the image cards to the storyteller

Each player, including the storyteller, chooses an image from their hand which they believe best illustrates what the storyteller has said. Each then pass their chosen image to the storyteller who will shuffle them with his or her own, before revealing them randomly in the image spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

#### Finding the most popular image: the vote

Each player (*including the storyteller*) will have to vote secretly, using his or her green vote token, for the image they believe best represents what the storyteller has said. The more players vote for the same image, the more points those players will score.

But be careful! The storyteller will also secretly vote for one of the exposed image cards, but this time with his or her red vote token. None of the votes earned by that image will be taken into account for scoring purposes. It is up to the storyteller, then, to think carefully about which image to vote for in order to deny points to as many opponents as possible... and for the other players to keep this in mind as they vote! Once everyone has voted, each player reveals his or her voting board.

*The turn's storyteller will thus have used both their green vote token AND their red vote token. Players are allowed to vote for their own image cards.*

#### Scoring

- Each player scores as many points as the number of players (*themselves included*) who have voted for the same image as he or she did, with a limit of 5 points maximum.
- Players who have voted for the image that the storyteller has selected with his or her red token will score no points.
- A player who is the only one to vote for an image will score no points.

**Example:** Tom has voted for image number 3 as have 5 other players. Tom would normally score 6 points, but since the maximum number of points scored is limited to 5, he'll only score 5, the maximum, this turn. Chris though, has voted with Amanda for image number 2. Unfortunately, that image was chosen by the storyteller with the red vote token, so they score no points. Kate has voted for an image which got no votes other than her own. She therefore scores no points.

#### End of Turn

At the end of the turn, each player refills their hand back up to 5 image cards, then passes their hand face-down to their left neighbor. Used image cards are discarded. If there aren't enough image cards in the draw pile for players to refill their hand, discarded image cards are shuffled to create a new draw pile. The new storyteller for the turn is the player to the left of the previous storyteller.

#### End of the game

The game ends when each player has been storyteller 1 time. The player with the most points is the winner.

*For longer games, you can increase the number of times a player must be storyteller during the game.*

## Team Dixit – 6, 8, 10 or 12 players

### Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Teams of 2 players are then made. The 2 teammates should sit so that they are facing each other across the table.

Each team takes a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 4 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile.

### Game Overview

#### The Storyteller

See the storyteller's role on the basic game.

#### Handing the image cards to the Storyteller

After having listened to what the storyteller said, his or her teammate hands the storyteller an image representing as best as possible what was said. The 2 players of each team then agree as to which of them will hand an image to the storyteller (*the 2 teammates can talk, but always in the presence of the other players and must never show or describe the image cards they have in hand*). The storyteller then shuffles the image cards received and reveals them randomly in the spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

#### Vote and Scoring

Neither a player who has given the storyteller an image nor the storyteller can take part in the vote. The vote and the scoring follow the basic rules (*do not use the voting and scoring rules for 7 or more players*).

*Note: Neither the storyteller's teammate nor the storyteller may take part in the vote.*

#### End of Turn

At the end of the turn, each player refills their hand back up to 4 image cards. If there aren't enough image cards in the draw pile for players to refill their hand, the discarded image cards are shuffled to form a new draw pile. The new storyteller is the player to the left of the previous storyteller.

#### End of the Game

The game ends when each player has been storyteller once. The team with the most points is declared winner.

*For longer games, you can increase the number of times a player must be storyteller during the game.*



# DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



correction : Stéphane Fantini

## Présentation du matériel

- Un plateau de score
- 84 images
- 12 tablettes de vote
- 24 jetons de vote
- 12 lapins en bois

## Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

- Dans une partie de 3 à 6 joueurs, chacun prend 1 seul jeton de vote (*peu importe la couleur*).
- Dans une partie de 7 à 12 joueurs, chacun prend 2 jetons de vote (*peu importe la couleur*).

**Attention:** les images piochées ne doivent pas être vues par les autres joueurs.

## Déroulement de la partie

### Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles, il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (*sans révéler sa carte aux autres joueurs*).

La phrase peut prendre des formes différentes: être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Elle peut être inventée ou bien emprunter la forme d'œuvres déjà existantes (*extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe, etc.*).

**Désignation du premier conteur de la partie:** le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.

### Remise des images au conteur

Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs 6 images celle qui leur semble illustrer au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur, sans la montrer aux autres joueurs. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

### Retrouver l'image du conteur: le vote

Le but pour les joueurs est de retrouver l'image du conteur parmi toutes les images exposées. Chaque joueur vote en secret pour l'image qu'il pense être celle du conteur (*ce dernier ne participe pas*) en utilisant sa tablette de vote. Par exemple, si un joueur pense que l'image numéro 3 est celle du conteur il positionne son jeton de vote sur l'emplacement numéro 3 de sa tablette. Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image.

### Retrouver l'image du conteur à 7 joueurs ou plus

Chaque joueur peut éventuellement voter pour une deuxième image s'il veut augmenter ses chances de réussite. Il utilise alors son deuxième jeton de vote pour sélectionner une deuxième image parmi celles présentes.

**Attention:** en aucun cas on ne peut voter pour sa propre image !

### Décompte des points

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.
- Chaque joueur, hormis le conteur, marque 1 point supplémentaire pour chaque vote recueilli sur son image (*avec au maximum 3 points*).

Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont gagné de points.

### Décompte à 7 joueurs ou plus

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.
- Chaque joueur (*hormis le conteur*) marque un point supplémentaire pour chaque vote recueilli sur son image, dans la limite de 3 points maximum (*même si sa carte recueille plus de 3 votes*).
- Les joueurs n'ayant voté que pour une seule image marquent 1 point supplémentaire s'ils retrouvent la carte du conteur.

### Fin du tour

Chaque joueur complète sa main à 6 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur situé à la gauche du précédent (*et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour les autres tours de jeu*).

## Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs atteint 30 points. Le joueur ayant accumulé le plus de points est désigné vainqueur.

## Le jeu à 3 joueurs

Les joueurs ont sept images en main au lieu de six. Les joueurs (*hormis le conteur*) donnent chacun deux images (*au lieu d'une seule*). On trouve ainsi 5 images exposées ; il faut toujours retrouver celle du conteur parmi elles.

## Dixit Party - de 6 à 12 joueurs

### Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 5 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche. Chaque joueur prend un jeton de vote vert. Seul l'un des joueurs, qui sera le conteur pour le premier tour de jeu, prend un jeton de vote rouge en plus de son jeton de vote vert.

### Déroulement de la partie

#### Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Avant même de regarder ses images en main, le conteur énonce à haute voix une phrase aux autres joueurs (*voir les différentes formes que peuvent prendre les phrases du conteur dans les règles de base*). A la différence du jeu de base, la phrase du conteur n'est donc pas en rapport avec l'une de ses images.

*Désignation du premier conteur de la partie: le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.*

#### Remise des images au conteur

Tous les joueurs, y compris le conteur, sélectionnent une image dans leur jeu illustrant au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose ensuite au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

#### Retrouver l'image la plus populaire: le vote

Chaque joueur (*y compris le conteur*) va devoir voter secrètement, à l'aide de son jeton de vote vert, pour l'image qui, selon lui, représente au mieux la phrase énoncée par le conteur. Plus le nombre de joueurs votant pour la même image sera important, plus ces mêmes joueurs marqueront de points.

Mais attention ! Le conteur va aussi voter secrètement pour l'une des images présentes, mais cette fois-ci avec son jeton de vote rouge. Aucun des votes que recueillera cette image ne sera pris en compte dans le calcul des points. Au conteur donc d'user de finesse dans son choix, afin de faire perdre un maximum de points à ses adversaires... et aux autres joueurs de voter en connaissance de cause ! Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote.

*Le conteur du tour aura donc utilisé son jeton de vote vert ET son jeton de vote rouge. Un joueur a le droit de voter pour sa propre carte.*

#### Décompte des points

- Un joueur marque autant de points que de joueurs (*lui y compris*) ayant voté pour la même image que lui, dans la limite de 5 points maximum.
- Les joueurs ayant voté pour l'image que le conteur aura désignée au préalable avec son jeton de vote rouge ne marqueront aucun point.
- Un joueur qui est le seul à voter pour une image ne marque aucun point.

**Exemple:** Tom a voté pour l'image numéro 3 ainsi que 5 autres joueurs. Tom devrait donc marquer 6 points. Etant donné que le maximum de points est limité à 5, il n'en marquera que 5 ce tour-ci, soit le maximum. Dimitri, lui, a voté avec Mathilde pour l'image numéro 2. Mais cette dernière avait été choisie par le conteur avec son jeton de vote rouge. Ils ne marquent donc aucun point. Léa, quant à elle, a voté pour une image qui n'a recueilli aucun vote à part le sien. Elle ne marque donc aucun point.

#### Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 5 images, puis remet ses images face cachée à son voisin de gauche. Les images utilisées vont à la défausse. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

#### Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

*Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.*

## Dixit en équipe - 6, 8, 10 ou 12 joueurs

### Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. On constitue alors des équipes de 2 joueurs. Les 2 coéquipiers se placent autour de la table afin d'être situés face à face. Chaque équipe choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 4 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

### Déroulement de la partie

#### Le conteur

Voir le rôle du conteur dans les règles de base.

#### Remise des images au conteur

Après avoir écouté la phrase du conteur, le coéquipier de ce dernier remet à son partenaire une image se rapprochant au mieux de la phrase énoncée. Les 2 joueurs de chaque autre équipe se mettent alors d'accord afin de savoir lequel d'entre eux donnera une image au conteur (*les 2 coéquipiers peuvent se parler, mais ce, toujours en présence des autres joueurs et sans jamais se montrer ou décrire les images qu'ils ont en main*). Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne et les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

#### Vote et décompte des points

Aucun joueur ayant remis une image au conteur, ni ce dernier, ne peuvent participer au vote. Le vote et le décompte des points se déroulent de la même façon que dans les règles de base (*ne pas prendre en compte les règles de vote et de décompte des points à 7 joueurs ou plus*).

*Attention: le coéquipier du conteur ainsi que ce dernier ne participent pas au vote.*

#### Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 4 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

#### Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. L'équipe ayant marqué le plus de points est déclarée vainqueur.

*Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.*



# ДИВСИТ

## Одиссея

Libellud

Автор  
Жан-Луи Рубира  
Графика  
Мари Кардуа  
Пьеро  
Разработка  
Libellud

Оригинальные правки: Стефан Фантини  
Перевод: Александр Пешков

### Состав игры

- Один счётчик очков
- 24 маркера для голосования
- 84 карты с иллюстрациями
- 12 деревянных кроликов
- 12 табличек для голосования
- 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 12 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 подсказку (*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 подсказку сами или позаимствовать слова 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 подсказке, произнесённой рассказчиком. Затем каждый из них отдаёт выбранную карту рассказчику, не показывая её другим игрокам. Рассказчик смешивает полученные карты и свою карту, подсказку 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 карт 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 передаваться 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 подсказку (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 1 до 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 проголосовать 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, который оказался единственным проголосовавшим за карту, не получает очков.

**Пример:** Тимур проголосовал за карту номер 3, так же, как и пятеро других игроков. Тимур получил бы 6 очков, однако, т.к. максимальное число очков за карту равно 5, он получает максимум – 5 очков. Коля вместе с Анной проголосовали за карту номер 2. К сожалению, эта карта 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.

#### Конец хода

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 друг напротив 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.

### Ход игры

#### Рассказчик

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 может принимать участие сам рассказчик и ни один из игроков, давших рассказчику карты. 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.*



# DiXit

## O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

Author  
Jean-Louis Roubira  
Artwork  
Marie Cardouat  
Pierô  
Developed by  
Libellud

### المحتويات

1 لوحة نتائج (لوحة النقاط)  
12 لوح تصويت.  
24 مؤنشر تصويت.  
84 بطاقة مصورة.  
12 أرنباً خشبياً.  
1 كراسة القوانين

### مبنى اللعبة

افردوا لوحة النقاط وضعوها في وسط الطاولة.

على كل لاعب اختيار لوحة تصويت خاصة به. ووضع الأرنب الخشبي خاصته (وفق اللون الصحيح) على رمز الـ 0 في لوحة النقاط. يجب خلط البطاقات الـ 84 التي تحمل الصور وتوزيع 6 بطاقات لكل لاعب. البطاقات التي لم توزع توضع على الطاولة - وستسمى هذه حزمة اللعب.

\* في لعبة من 3 - 6 لاعبين. يحصل كل لاعب على مؤنشر تصويت واحد فقط. (لا يهم اللون)  
\* في لعبة تضم من 7 - 12 لاعب. يحصل كل لاعب على مؤنشري تصويت (اللون غير مهم).

ملاحظة: يجب إخفاء البطاقات عن بقية اللاعبين!

### تعليمات اللعب

#### الراوي

في كل دور. يكون أحد اللاعبين هو الراوي. يقوم الراوي بالاطلاع على البطاقات الست المصورة التي تخصه. ويكوّن جملة عن إحدى البطاقات التي تخصه ويقولها بصوت مرتفع (طبعاً بدون أن يكشف عن بطاقته تلك لبقية اللاعبين).  
يمكن أن تكون الجملة: كلمة واحدة أو أكثر. صوت فقط (بدون كلمات). يمكن ابتكار جملة أو اقتباسها من فيلم. أغنية. برنامج. وهكذا.

من سيكون الراوي في الدور الأول؟

اللاعب الأول الذي يستطيع أن يتكرر جملة تصف البطاقة التي بيده. سيكون هو الراوي الأول.

### اختيار البطاقة من أجل الراوي

يختار بقية اللاعبين من البطاقات الست التي بحوزتهم بطاقة واحدة تكون الأقرب للجملة التي قالها الراوي. يعطي كل لاعب هذه البطاقة للراوي بدون أن يرى بقية اللاعبين ماذا على البطاقة. يخلط الراوي جميع البطاقات التي حصل عليها (بما فيها بطاقته) بعد ذلك يضع البطاقات بشكل عشوائي بحيث يكون وجهها للأعلى. البطاقة الأولى على اليسار تكون هي رقم 1. البطاقة المجاورة لها على اليمين تكون بطاقة رقم 2. وهكذا...

### العثور على بطاقة الراوي: التصويت

الهدف الذي سيحاول بقية اللاعبين تحقيقه هو العثور من بين البطاقات المكشوفة على بطاقة الراوي. كل لاعب يصوت بشكل سري على البطاقة التي يعتقد أنها بطاقة الراوي الأصلية (الراوي لا يشارك في التصويت). يتم التصويت بحيث يقوم كل لاعب بوضع مؤنشر التصويت على الرقم في لوح التصويت الذي أمامه والذي يمثل البطاقة التي يعتقد أنها بطاقة الراوي - بعد أن يقوم الجميع بالتصويت يتم كشف جميع لوحات التصويت.

ملاحظة: يمنع على اللاعب التصويت على البطاقة التي تخصه!

التصويت في اللعبة التي تضم 7-12 لاعباً: يمكن لكل لاعب إذا رغب بذلك أن يصوت لصورة إضافية وبذلك يزيد من فرصه في الفوز. (عبر استخدام مؤنشر التصويت الثاني الذي حصل عليه)

### تسجيل النقاط

\* إذا عرف جميع اللاعبين البطاقة التي تخص الراوي. أو لم يعرف أي منهم البطاقة. يحصل الراوي على 0 نقاط ويحصل كل لاعب آخر على نقطتين.  
\* في بقية الحالات يحصل الراوي وأي لاعب نجح في معرفة البطاقة التي تخصه على 3 نقاط لكل منهم.  
\* يحصل كل لاعب ما عدا الراوي على نقطة واحدة عن كل تصويت حصل عليه البطاقة التي تخصه.  
\* يقوم كل لاعب بتحريك الأرنب الذي يخصه على طول لوح النتائج بعدد خطوات يساوي النقاط التي حصل عليها.

### تسجيل النقاط في اللعبة التي تضم 7 - 12 لاعباً:

\* إذا عرف جميع اللاعبين البطاقة التي تخص الراوي. أو لم يعرف أي منهم البطاقة. يحصل الراوي على 0 نقاط ويحصل كل لاعب آخر على نقطتين.  
\* في بقية الحالات يحصل الراوي وأي لاعب نجح في معرفة البطاقة التي تخصه على 3 نقاط لكل منهم.  
\* كل لاعب (عدا الراوي) يحصل على نقطة إضافية عن كل تصويت لصالح بطاقته المصورة. حتى حد أقصاه 3 نقاط.  
\* اللاعب الذي استخدم مؤنشر تصويت واحد فقط. يحصل على نقطة إضافية واحدة إذا استطاع التعرف على بطاقة الراوي.  
يقوم كل لاعب بتحريك الأرنب الذي يخصه على طول لوح النتائج بعدد خطوات يساوي النقاط التي حصل عليها.

### انتهاء الدور

يقوم كل لاعب بأخذ بطاقة من كومة البطاقات بحيث يصبح لدى كل لاعب عدد بطاقات يساوي عدد البطاقات التي كانت لديه في البداية. في الدور الثاني. يكون الراوي هو اللاعب الذي يجلس على يسار الراوي الأول (وهكذا نستمر باتجاه عقارب الساعة).

### نهاية اللعب

تنتهي اللعبة بعد أن يتم أخذ البطاقة الأخيرة من كومة اللعب. اللاعب الذي لديه أكبر عدد من النقاط هو الفائز.

### 3 لاعبين

يحصل كل لاعب على 7 بطاقات بدل 6. وكل لاعب ما عدا الراوي يسلم الراوي بطاقتين بدل بطاقة واحدة - وهكذا يكون أمام اللاعب في النهاية 5 بطاقات عليه أن يختار منها.



WWW.HAKUBIA.COM

service@hakubia.com

## حفلة ديكسيت

### مبنى اللعبة

افرد لوحة النقاط في وسط الطاولة. يختار كل لاعب لوح تصويت. ويضع الأرنب باللون الذي اختاره على الرقم 0 على لوحة النقاط. يتم خلط البطاقات المصورة ويحصل كل لاعب على 5 بطاقات. يتم جمع بقية البطاقات على شكل كومة اللعب. يحصل كل لاعب على مؤشر تصويت أخضر. لاعب واحد - وهو الراوي في الدور الأول - يحصل بالإضافة إلى مؤشر التصويت الأخضر على مؤشر تصويت أحمر.

**اللاعب الأول الذي يستطيع أن يتكرر جملة تصف البطاقة التي بيده ويعلنها، سيكون هو الراوي الأول.**

### وصف اللعبة

#### الراوي

قبل الاطلاع على البطاقات التي تم توزيعها - يعلن الراوي بصوت مرتفع لبقية اللاعبين (بأي من امكانيات الاعلان المذكورة). لكن بعكس اللعبة العادية. اعلان الراوي لا يمثل محتوى البطاقات المصورة التي لديه.

#### خطوات اللعب

على كل لاعب بمن فيهم الراوي. أن يختار صورة واحدة تمثل بأفضل شكل بحسب رأيه جملة الراوي - يجب تقديم الصور للراوي والذي بدوره سيخلط البطاقات التي حصل عليها. يتم ترتيب جميع البطاقات مكشوفة ومرقمة من 1-12 ليتم التصويت عليها.

#### اختيار الصورة الأفضل: التصويت

كل لاعب (من فيهم الراوي) يصوت بشكل سري عبر استخدام مؤشر التصويت الاخضر الخاص به لاختيار الصورة التي في رأيه تمثل بأفضل شكل جملة الراوي التي قالها في بداية اللعبة. كلما حصلت صورة معينة على أصوات أكثر. يحصل اللاعبون الذين اختاروها على نقاط أكثر.

انتبه! يصوت الراوي بشكل سري كذلك على صورة أخرى باستخدام المؤشر الأحمر الذي بحوزته. اللاعبون الذين اختاروا الصورة التي اثار اليها الراوي بالمؤشر الأحمر لن يحصلوا على أي نقاط! على الراوي أن يختار بعناية الصورة التي سيشير اليها بالمؤشر الأحمر وذلك بهدف منع بقية اللاعبين من الحصول على النقاط. بعد التصويت يقوم جميع اللاعبين بكشف مؤشرات التصويت واحتساب النقاط.

**\*\* في هذه اللعبة على الراوي أن يصوت بكل من المؤشر الاخضر والمؤشر الاحمر الذي بحوزته.**

**\*\* في هذه اللعبة يسمح للاعبين ان يصوتوا لصالح البطاقات التي وضعوها بأنفسهم!**

## تسجيل النقاط

- يحصل كل لاعب على عدد نقاط بمائل عدد التصويتات التي حصلت عليها الصورة التي اختارها. (5 نقاط كحد أقصى).
- اللاعبون الذي صوتوا للصورة التي اثار اليها الراوي بالمؤشر الأحمر - لا يحصلون على أي نقطة.
- اللاعب الذي اختار صورة لم يخترها أحد آخر- لا يحصل على أي نقاط.

### نموذج للعبة

صوت سامي للصورة رقم 3 كما صوت لهذه الصورة ايضاً 5 لاعبين آخرين. من المفروض أن يحصل سامي على 6 نقاط ولكن في هذه اللعبة الحد الأقصى هو 5 نقاط لذلك يحصل على 5 نقاط فقط. لسوء حظ سامي كان الراوي قد اختار هذه الصورة وأشار اليها بالمؤشر الأحمر - في هذه الحالة فإن سامي واللاعبين الخمسة الآخرين لا يحصلون على أي نقاط. سميعة صوتت لصورة أخرى. ولكن بما أنها الوحيدة التي صوتت لهذه الصورة فهي أيضاً لن تحصل على أي نقاط في هذا الدور.

### نهاية الدور

في نهاية الدور يكمل كل لاعب كمية البطاقات التي لديه حتى 5 بطاقات (من كومة اللعب) ويمرر جميع بطاقاته إلى اللاعب الذي يجلس إلى يساره. جميع البطاقات التي تم اللعب بها في الدور السابق. تتم اضافتها في كومة ثانية. عندما تنتهي الكومة يتم جمع البطاقات "المستعملة" وخلطها ويتم استعمالها ككومة لعب جديدة. اللاعب الذي يجلس إلى يسار الراوي من الدور السابق. يصبح بدوره هو الراوي.

### نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يحصل كل واحد من اللاعبين على دوره ليكون الراوي لمرة واحدة. اللاعب الذي يجمع النقاط الأكثر هو اللاعب الفائز.

**\*\* لجعل اللعبة تستمر لفترة أطول يمكن زيادة عدد الدورات لدورين أو أكثر.**

## ديكسيت للمجموعات - 6, 8, 10 و 12 لاعبين

يكون تنظيم وترتيب اللوح كما في اللعبة العادية. يتم توزيع اللاعبين في مجموعات من لاعبين اثنين في كل فريق. يجلس كل فريق بحيث يجلس افراده متقابلين حول طاولة اللعب. يحصل كل فريق على لوح تصويت واحد. ويضع الأرنب المناسب على لوحة النقاط. يتم خلط بطاقات الصور ويحصل كل لاعب على 4 بطاقات. يتم استخدام بقية البطاقات ككومة لعب.

## وصف اللعبة

يتصرف الراوي كما في اللعبة العادية.

### خطوات اللعب

بعد ان يستمع اللاعبون لجملة الراوي. يمرر اللاعب الثاني في فريق الراوي له صورة واحدة تناسب قدر الامكان الجملة التي أعلنها. على بقية الفرق ان تقرر فيما بينها من أفرادها ستكون بطاقته هي الأنسب. عليهم القيام بذلك عبر وصف أحدهم بطاقته للآخر (ينع ان يرى اللاعب بطاقة اللاعب الثاني) - مع محاولة عدم كشف وتوضيح ما يوجد في بطاقاتهم للاعبين الآخرين. يحصل الراوي من كل فريق على صورة واحدة فقط ويخلط الصور التي حصل عليها مع صورتين التي بحوزته. يتم كشف الصور وترقيمها من 1 - 12.

### التصويت واحتساب النقاط

في هذا القسم الراوي واللاعب الثاني في فريقه وبقية اللاعبين الذي سلموا بطاقاتهم للراوي لا يسمح لهم بالتصويت. عملية التصويت وتسجيل النقاط ماثلة لما في اللعبة الأساسية (لا تستعمل قوانين التصويت او احتساب النقاط الخاصة باللعبة التي تضم 7 لاعبين وأكثر).

### نهاية الدور

يكمل كل لاعب كمية البطاقات التي بحوزته إلى أربعة بطاقات. اذا لم يكن هناك ما يكفي من البطاقات في كومة اللعب يتم خلط البطاقات المستخدمة واطافتها للكومة. الراوي التالي هو اللاعب الذي يجلس إلى يسار الراوي من الدور السابق.

### نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يلعب كل لاعب دور الراوي مرة واحدة. اللاعب الذي حصل على أعلى عدد من النقاط هو اللاعب الفائز.

**\*\* لجعل اللعبة تستمر لفترة أطول يمكن زيادة عدد الدورات لدورين أو أكثر.**

ترجمة: روعي ليبر

تحرير: شولي سريع

حقوق الترجمة للعربية © 2013 ألعاب هكوبيا م.ض.



WWW.HAKUBIA.COM

service@hakubia.com





# DiXit

O · D · Y · S · S · E · Y



## ניקוד עם 7-12 שחקנים:

\* אם כל השחקנים בחרו את הקלף של מספר הסיפורים או אם אף אחד מהם לא בחר אותו, מספר הסיפורים מקבל 0 נקודות ושאר השחקנים זוכים ב-2 נקודות כל אחד.  
 \* בשאר המקרים מספר הסיפורים וכל השחקנים שהצביעו לקלף שלו זוכים ב-3 נקודות כל אחד.  
 \* כל שחקן (למעט מספר הסיפורים) מקבל נקודת בונוס אחת עבור כל סמן הצבעה שהוצבע עבור התמונה שלו, עד למקסימום של 3 נקודות  
 \* שחקן ששיחק רק סמן הצבעה אחד, מקבל נקודת בונוס נוספת אם הצליח למצוא את קלף מספר הסיפורים.  
 כל שחקן מזיז את הארנב שלו לאורך לוח התוצאות כמספר הנקודות שקיבל.

## סיום התור

כל שחקן מרים קלף מערמת הקלפים, עד שלכל שחקנים יש מספר קלפים כמספר הקלפים ההתחלתי. בתור הבא, מספר הסיפורים הוא השחקן שיושב משמאלו של מספר הסיפורים לשעבר (וכך ממשיכים בכיוון השעון).

## סוף המשחק

המשחק מסתיים כשהקלף האחרון נלקח מהערימה. השחקן עם מירב הנקודות בלוח התוצאות הוא המנצח.

## 3 שחקנים

כל שחקן מקבל 7 קלפים במקום 6, וכל שחקן חוץ ממספר הסיפורים מוריד 2 קלפים במקום 1 - כך שבסוף יש לשחקנים 5 קלפים ביניהם צריך לבחור.

## בחירת הקלף בשביל מספר הסיפורים

שאר השחקנים בוחרים מששת הקלפים שבידם קלף אחד, שהכי מתאים למשפט שאותו המציא מספר הסיפורים. כל אחד מביא את הקלף למספר הסיפורים מבלי ששאר השחקנים יראו אותו. מספר הסיפורים מערבב יחד את כל הקלפים (כולל הקלף שלו) ולאחר מכן מניח אותם בצורה אקראית עם הפנים כלפי מעלה. הקלף משמאל יהיה מספר 1, הקלף שעל ידו מימין יהיה קלף מספר 2, וכן הלאה...

## מציאת הקלף של מספר הסיפורים: הצבעה

מטרת השחקנים האחרים היא למצוא מבין כל הקלפים הפוכים את הקלף של מספר הסיפורים. כל שחקן מצביע בחשאי לקלף שהוא חושב ששייך למספר הסיפורים (מספר הסיפורים אינו מצביע). כדי להצביע, השחקן מניח על הלוח שלפניו, את סמן ההצבעה על המספר שהוא חושב שהוא הקלף של מספר הסיפורים. לאחר שכולם הצביעו חושפים את כל לוחות ההצבעה.

הערה: אסור להצביע לקלף שלך!

הערה: אין להראות את הקלפים לשאר השחקנים!

## הוראות המשחק

### מספר הסיפורים

בכל תור, שחקן אחד הוא מספר הסיפורים. מספר הסיפורים מסתכל על ששת הקלפים עם התמונות שבידו, וממציא משפט על אחד מקלפיו ואומר אותו בקול (כמובן בלי להראות את הקלף לשאר השחקנים). המשפט יכול להיות: מילה אחת או יותר, קול בלבד (ללא מילים). אפשר להמציא את המשפט או לשאול אותו מסרט, משיר, מתוכנית, וכו'.

מיהו מספר הסיפור בתור הראשון?

השחקן הראשון שממציא משפט בהשראת הקלף שבידו, הוא זה שיהיה מספר הסיפורים הראשון.

## תכולה

1 לוח תוצאות (לוח ניקוד)  
 12 לוחות הצבעה.  
 24 סמני הצבעה.  
 84 קלפים עם תמונות.  
 12 ארנבים מעץ.  
 1 ספר חוקים

## מבנה

פיתחו ומקמו את לוח הניקוד במרכז השולחן. על השחקנים לבחור לוח הצבעה אישי לכל שחקן, ולמקם את ארנב העץ (המתאים לצבע שלו) על סימון ה-0 בלוח הניקוד. יש לערבב את 84 קלפי התמונות ולחלק 6 קלפים לכל שחקן. את הקלפים שלא חולקו, יש למקם על גבי השולחן - זוהי חבילת המשחק.

\* במשחק עם 3-6 שחקנים, כל שחקן מקבל סמן הצבעה אחד בלבד. (הצבע אינו משנה)  
 \* במשחק עם 7-12 שחקנים, כל שחקן מקבל שני סמני הצבעה. (הצבע אינו משנה)

## ניקוד

\* אם כל השחקנים בחרו את הקלף של מספר הסיפורים, או אם אף אחד מהם לא בחר אותו, מספר הסיפורים מקבל 0 נקודות ושאר השחקנים זוכים ב-2 נקודות כל אחד.  
 \* בשאר המקרים מספר הסיפורים וכל השחקנים שהצביעו לקלף שלו, זוכים ב-3 נקודות כל אחד.  
 \* כל שחקן חוץ ממספר הסיפורים זוכה בנקודה אחת עבור כל הצבעה לקלף שהוא הוריד.  
 \* כל שחקן מזיז את הארנב שלו לאורך לוח התוצאות כמספר הנקודות שקיבל.



service@hakubia.com

פתח והנח את לוח הניקוד במרכז השולחן. כל שחקן בוחר לוח הצבעה, מניח את הארנב בצבע שלו על גבי סימון ה-0 בלוח הניקוד. קלפי התמונות מעורבבים וכל משתתף מקבל 5 קלפים. שאר הקלפים מונחים כחבילת המשחק. כל שחקן מקבל סמן הצבעה ירוק. שחקן אחד - מספר הסיפורים של התור הראשון מקבל בנוסף לסמן הירוק גם סמן הצבעה אדום.

**הערה: השחקן הראשון שחושב על משפט ומכריז אותו, נבחר כמספר הסיפורים הראשון.**

## תיאור המשחק

### מספר הסיפורים

לפני ההתבוננות בקלפים שחולקו - מספר הסיפורים מכריז בקול לשאר המשתתפים (אפשרויות ההכרזה בהמשך). בניגוד למשחק הרגיל, הכרזת מספר הסיפורים אינה קשורה לקלפי התמונות שבידיו.

### מהלך המשחק

על כל שחקן, כולל מספר הסיפורים, לבחור תמונה אחת שלדעתו מתארת בצורה הטובה ביותר את הכרזת מספר הסיפורים - את התמונה יש להעביר למספר הסיפורים שמערבב את כל הקלפים שהועברו אליו יחדיו. כל הקלפים מוצבים גלויים להצבעות יחד ממספרים 1-12.

### מציאת התמונה המוצלחת ביותר: ההצבעה

כל שחקן (כולל מספר הסיפורים) מצביע בצורה חבויה על שימוש בסמן ההצבעה הירוק שלו עבור התמונה שלדעתו מתארת בצורה הטובה ביותר את הכרזת מספר הסיפורים מתחילת המשחק. ככל שתמונה מסוימת תקבל יותר הצבעות - השחקנים שבחרו בה יקבלו יותר נקודות.

שימו לב!! מספר הסיפורים יצביע בצורה חשאית גם בעזרת סמן ההצבעה האדום שבידיו. הצבעות שבחרו בתמונה שסומנה ע"י הסמן האדום לא יחשבו בספירת הניקוד! על מספר הסיפורים לתכנן בקפידה איזון תמונה לסמן באדום ולמנוע כך משחקנים אחרים לקבל ניקוד. לאחר הצבעת כל השחקנים - הופכים את הסמנים ומחשבים ניקוד.

**\*\* במשחק זה על מספר הסיפורים להצביע גם עם הסמן הירוק וגם עם הסמן האדום שלו.**  
**\*\* במשחק זה מותר לשחקנים להצביע בעבור קלפי התמונות של עצמם!**

## ניקוד

- כל שחקן מקבל נקודה כמספר ההצבעות שבחרו באותה תמונה שהוא עצמו הצביע לה. (מקסימום 5 נקודות)
- שחקנים שבחרו תמונה שסומנה ע"י הסמן האדום - לא יקבלו כלל נקודות.
- שחקן שבחר תמונה ואין עוד בחירות בתמונה זו מלבדו - לא יקבל ניקוד כלל.

### דוגמת משחק:

שי הצביע עבור תמונה מספר 3 ויחד איתו 5 שחקנים נוספים. באופן רגיל טום זכאי לקבל 6 נקודות אך במשחק זה יש מגבלה של 5 נקודות מקסימום על כן יקבל 5 נקודות בלבד. לצערו של שי, תמונה זו נבחרה על ידי מספר הסיפורים וניתן לה סמן אדום - על כן שי וחמשת השחקנים האחרים לא יקבלו עבורה ניקוד כלל. סמדר הצביעה עבור תמונה אחרת, אך מאחר והיא היתה היחידה שבחרה את התמונה הזו - לא תקבל גם היא ניקוד בסבב זה.

### סוף התור

בסוף התור כל שחקן משלים את כמות הקלפים בידיו לחמישה (מהקופה) ומעביר את כל קלפיו לשחקן היושב לשמאלו. כל הקלפים ששוחקו בסיבוב שעבר, נאספים לערימה שניה. כאשר ערימת המשחק נגמרת, אוספים את הקלפים ה"משומשים" מערבבים אותם ויש לנו ערימת משחק חדשה. השחקן היושב לשמאלו של מספר הסיפורים מהתור הקודם, הוא עכשיו מספר הסיפורים.

## סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר כל שחקן היה פעם אחת מספר הסיפורים. השחקן עם מירב הנקודות הוא השחקן המנצח.

**\*\*למשחקים ארוכים יותר ניתן להגדיל את כמות הסבבים לשניים או יותר.**

## דיקסיט צוותי - 6, 8, 10 ו-12 שחקנים

ארגון וסידור הלוח כמו במשחקים רגילים. השחקנים מחולקים לצוותים של 2 שחקנים בכל צוות. כל צוות יושב כך שהם יושבים אחד מול השני סביב לשולחן המשחק. כל צוות לוקח לוח הצבעה אחד, ממקם את הארנב המתאים על גבי לוח הניקוד. קלפי התמונות מעורבבים וכל שחקן מקבל 4 קלפים. שאר הקלפים משמשים עכשיו כערימת המשחק

## תיאור המשחק

**מספר הסיפורים** פועל כמו במשחק הבסיסי.

### מהלך המשחק

לאחר שהשחקנים שומעים את דבריו של מספר הסיפורים, חבר הצוות של מספר הסיפורים מעביר לידיו תמונה אחת המתאימה ככל הניתן לסיפורו של מספר הסיפורים. שאר הצוותים צריכים להחליט ביניהם מי מהם יהיה השחקן שתמונתו מתאימה יותר. עליהם לעשות זאת ע"י הסברים (לא ניתן להראות את התמונות אחד לשני) - תוך שהם נזהרים לא לחשוף ולא להסביר מה יש על גבי התמונות שלהם. מספר הסיפורים מקבל מכל צוות תמונה אחת בלבד ומערבב אותה יחד עם שתי התמונות שבידיו. התמונות מונחות וממוספרות 1-12.

### הצבעות וניקוד

בחלק זה מספר הסיפורים, השחקן שבצוותו של מספר הסיפורים והשחקנים אשר נתנו קלף למספר אינם מצביעים. תהליך ההצבעה והניקוד זהים לזה של המשחק הבסיסי (לא להשתמש בחוקי ההצבעה והניקוד של משחק של 7 + שחקנים).

### סוף התור

כל שחקן משלים את כמות הקלפים שבידיו לארבעה. אם אין מספיק קלפים בערימת המשחק מערבבים את הקלפים המשומשים ומשתמשים בהם. מספר הסיפורים הבא הוא השחקן שיושב לשמאלו של מספר הסיפורים מהתור הקודם.

## סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר כל שחקן היה פעם אחת מספר הסיפורים. השחקן עם מירב הנקודות הוא השחקן המנצח.

**\*\*למשחקים ארוכים יותר ניתן להגדיל את כמות הסבבים לשניים או יותר.**

תרגום: רועי ליבר

עריכה: שולי שריג

זכויות תרגום לעברית © 2013 הקוביה משחקים בע"מ

