

Dixit

kids



Instrukcja

Kilka słów od autorów

Élodie Clément

Bardzo dziękuję całemu zespołowi Libellud za danie mi tej niesamowitej możliwości bycia zaangażowaną w rozwój gry w uniwersum Dixit. Dziękuję również Jeanowi-Louisowi, Théo i Hervine za podzielenie się ze mną swoim doświadczeniem i nieograniczoną wyobraźnią. Mam nadzieję, że nasze króliczki spełnią Twoje marzenia i przyniosą Ci radość.

Théo Rivière

Wizja tej gry w Twoich rękach niezmiernie mnie uszczęśliwia i mam nadzieję, że przyniesie Ci ona tyle radości, ile nam przyniosło jej tworzenie. Dziękuję Ci, Jeanie-Louisie, za zaufanie i stworzenie tej niesamowitej gry, jaką jest Dixit. Dziękuję również całemu zespołowi Libellud za rozpieszczanie nas podczas procesu tworzenia gry oraz Hervine za wsparcie nas swoimi zdolnościami i życzliwością. Specjalne podziękowania dla Élodie za jej kreatywność i wsparcie.

Jean-Louis Roubira

Najmłodszy zwykli z zazdrością śledzić poczynania swojego starszego rodzeństwa grającego w Dixit, przyglądając się wszystkim urzekającym grafikom. Ilustracje na kartach w tej wersji dla dzieci przedstawiają znane im już emocje, dlatego też Dixit staje się teraz dostępny dla najmłodszych graczy. Ogromne podziękowania należą się Élodie i Théo za ich kreatywność i entuzjazm podczas projektu.

Artyści



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Zeskanuj kod QR,
aby obejrzeć
wideoinstrukcję!
<https://t.ly/WAqyC>



Wprowadzenie

W niedzielę Naczelny Kictonosz organizuje przyjęcie urodzinowe! Wszystko już gotowe... oprócz zaproszeń, które nie zostały jeszcze wysłane! Naczelny Kictonosz i jego stażyści zdecydowanie mają teraz dużo marchewek do skrojenia – muszą wysłać wszystkie zaproszenia przed końcem tygodnia, a powoli kończy im się czas. Miejmy nadzieję, że nie popełnią żadnego błędu!

Opis rozgrywki

Dixit Kids to gra kooperacyjna, w której zapraszacie jak najwięcej króliczków na przyjęcie urodzinowe **Naczelnego Kictonosza**!

Na początku rundy 1 z graczy zostaje **Naczelny Kictonoszem**. Podczas wizyty w norze wybiera 1 z króliczków jako swojego **gościa**. **Naczelny Kictonosz** wybiera z ręki 1 kartę, która jego zdaniem najlepiej przedstawia samopoczucie **gościa** – ta karta staje się **zaproszeniem**.

Pozostali gracze to **Młodzi Kictonosze**. Ich zadaniem jest dostarczyć pocztę do króliczka, którego **nie** wybrał **Naczelny Kictonosz**.

Następnie muszą odnaleźć wśród kart **zaproszenie** i również dostarczyć je do **gościa**.

Elementy i przygotowanie do gry

1 plansza

Wyciągnijcie z pudełka wszystkie elementy. Umieśćcie planszę w pudełku, na kartonowej wkładce.

2 8 drewnianych pionków króliczków

Umieśćcie po 2 króliczki w każdej norze.

3 32 kafelki drzwi

Wylosujcie 8 kafelków: 4 🍷 i 4 🍷. Pozostałe kafelki odłóżcie na bok – nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

Zamknijcie nory, umieszczając po 2 kafelki drzwi (1 🍷 i 1 🍷) na każdej norze stroną z króliczkiem do góry.

4 pionek Naczelnego Kictonosza

Umieśćcie Naczelnego Kictonosza na jego polu startowym (oznaczonym biedronką).

5 pionek Słońca

Umieśćcie Słońce ☀️ na miejscu startowym znajdującym się na krawędzi pudełka: na poniedziałku albo środzie – w zależności od tego, na jakim poziomie trudności chcecie zagrać.

6 84 karty Dixit i stojaczek na karty

Potasujcie wszystkie 84 karty i rozdajcie każdemu z graczy po 3 zakryte karty. Pozostałe karty umieśćcie w stojaczku na karty, który reprezentuje torbę na listy Naczelnego Kictonosza.



Podczas standardowej rozgrywki (zalecanej dla pierwszych kilku partii) umieśćcie Słońce ☀️ na poniedziałku. Gdy już poczujecie się na siłach, możecie spróbować trudniejszego trybu. Umieśćcie Słońce ☀️ na środzie.

Podczas 1. rundy **Naczelny Kictonosz** zostaje najstarszy gracz. Otrzymuje torbę na listy.

Przebieg rundy

Naczelny Kictonosz

Naczelny Kictonosz musi wybrać swojego gościa spośród 2 króliczków w norze, obok której znajduje się jego pionek.

Gdy go wybierze, umieszcza przed nim swój pionek **Naczelnego Kictonosza**. Ten króliczek staje się jego **gościem**.

Następnie wybiera 1 z 3 kart na swojej ręce, która jego zdaniem najlepiej przedstawia samopoczucie wybranego **gościa**.

Gdy wybierze już kartę, kładzie ją zakrytą na stole. Ta karta staje się **zaproszeniem**.

Wybieranie zaproszenia

Młodszy Kictonosz

Zadaniem **Młodszych Kictonoszy** jest dostarczenie poczty do 2. króliczka znajdującego się w **tej samej norze**, czyli króliczka, który nie został wybrany przez **Naczelnego Kictonosza**.

Gdy **Naczelny Kictonosz** wybierze swojego **gościa**, każdy **Młodszy Kictonosz** wybiera ze swojej ręki kartę, która obrazuje samopoczucie 2. króliczka w tej norze (czyli tego, przy którym nie stoi pionek **Naczelnego Kictonosza**).

Gdy już wszyscy wybiorą swoje karty, kładą je zakryte na **zaproszeniu**, upewniając się, że inni gracze nie widzą ich ilustracji.

*Co jeśli nie mam karty, która obrazuje samopoczucie 2. króliczka w norze? Wybierz kartę, która wydaje ci się **jak największym przeciwieństwem** samopoczucia gościa.*

Przykład rozgrywki 4-osobowej

Ania jest **Naczelnym Kictonoszem**, więc musi wybrać, który z 2 króliczków zostanie jej **gościem**.

Kładzie pionek **Naczelnego Kictonosza** przed wybranym króliczkiem.

Wybiera kartę, która jej zdaniem najlepiej przedstawia samopoczucie wybranego króliczka i kładzie ją zakrytą na stole.



Kamil, Staś i Natalia muszą teraz dostarczyć pocztę do 2. króliczka znajdującego się w tej norze. Wybrane przez nich karty powinny obrazować samopoczucie tego króliczka.



Kamil wybiera kartę, która pasuje idealnie.

Karta **Stasia** obrazuje samopoczucie króliczka trochę gorzej. Nie jest oczywiście, co przedstawia jego karta, ale wydaje mu się, że inni gracze ją rozumieją.

Natalia nie ma żadnej pasującej karty. Wybiera więc kartę, która całkowicie różni się od samopoczucia **gościa**.

Wszyscy kładą swoje karty zakryte na **zaproszeniu**.

Szukanie zaproszenia

Naczelny Kictonosz zabiera wszystkie karty i tasuje je. Następnie układa je odkryte w rzędzie na stole.

Jeśli to Ty jesteś **Naczelnym Kictonoszem**, upewnij się, że nie dajesz innym żadnych wskazówek dotyczących zaproszenia ani nie reagujesz w żaden sposób na odkrywane karty!

Młodzi Kictonosze muszą wybrać **zaproszenie** spośród odkrytych kart – która z nich najlepiej obrazuje samopoczucie **gościa**?

Młodzi Kictonosze nie mogą rozmawiać ze sobą podczas tego etapu rozgrywki! Gdy **Młodszy Kictonosz** zdecyduje, która karta wydaje mu się **zaproszeniem**, podnosi rękę.

Dostarczenie zaproszenia

Gdy wszyscy **Młodzi Kictonosze** podniosą rękę, **Naczelny Kictonosz** odlicza do „3”, a wtedy wszyscy **Młodzi Kictonosze** jednocześnie wskazują palcem, którą kartę uważają za **zaproszenie**. **Naczelny Kictonosz** ujawnia, która karta jest **zaproszeniem**, i liczy, ile **Młodszych Kictonoszy** wskazało poprawną kartę. Możliwe są 2 opcje:

Zaproszenie poprawnie wskazało co najmniej 2 Młodszych Kictonoszy: gość otrzymał swoje zaproszenie!



Naczelny Kictonosz otwiera drzwi do nory i wyciąga z niej **oba** pionki króliczków: **gość** nie ma przecież zamiaru iść na imprezę sam! Umieśćcie je na polach odpowiadających kolorom króliczków na środku planszy.

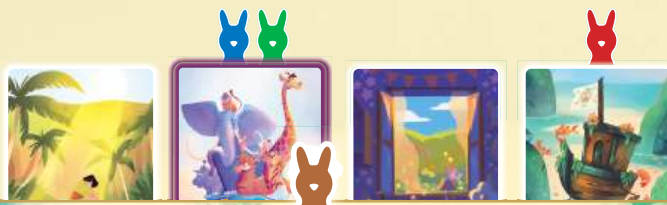


Odłóżcie kafelki drzwi z powrotem na norę, tym razem „zamkniętą” stroną do góry. Pionek **Naczelnego Kictonosza** nie musi odwiedzać tej nory kolejny raz podczas rozgrywki.



Zaproszenie odnalazło mniej niż 2 Młodszych Kictonoszy: o nie! Zaproszenie zawieruszyło się wśród innych listów... Naczelny Kictonosz musi odwiedzić tę norę ponownie, aby spróbować jeszcze raz przekazać króliczkowi **zaproszenie**.

Przykład w rozgrywce 4-osobowej



Natalia i Staś odnaleźli zaproszenie!

Dwóch Młodszych Kictonoszy odnalazło zaproszenie, więc udało się przekazać je gościowi. Króliczki znajdujące się w tej norze mogą udać się na przyjęcie.



Dixit Kids to gra, która rozwija Twoją wyobraźnię i zachęca do rozmowy! Po każdej rundzie porozmawiajcie o swoich decyzjach i wybranych kartach.

Koniec rundy

Naczelnny Kictonosz przesuwa pionek Słońca ☀️ na kolejny dzień tygodnia.



Jeśli pionek Słońca ☀️ nie dotarł jeszcze do niedzieli, możecie zacząć kolejną rundę. Naczelnny Kictonosz przekazuje torbę na listy graczowi po swojej lewej. Ten gracz zostaje Naczelnym Kictonoszem podczas następnej rundy. Nowy Naczelnny Kictonosz odkłada na bok karty wykorzystane podczas poprzedniej rundy. Następnie rozdaje każdemu graczowi po 1 zakrytej karcie (w tym sobie), tak aby każdy miał na ręce ponownie 3 karty.

Naczelnny Kictonosz przesuwa swój pionek wzdłuż ścieżki (zgodnie z kierunkiem strzałek) do następnej nory, na której drzwiach widnieją króliczki. Pora na kolejną rundę!

Koniec gry

Gra się kończy, gdy:

- wszystkie pionki króliczków znajdują się wokół stołu na środku planszy **ALBO**
- pionek Słońca ☀️ dotarł do swojej ostatniej pozycji – niedzieli.

Umieśćcie pionek Naczelnego Kictonosza na jego miejscu przy stole – pora zacząć przyjęcie urodzinowe! Jak niezapomniana jednak będzie ta impreza?

0 króliczkowych gości	Naczelnny Kictonosz czuje się trochę samotnie...
2 króliczkowych gości	To małe, lecz urocze przyjęcie.
4 króliczkowych gości	Pomimo kilku pustych miejsc wszyscy bawią się świetnie!
6 króliczkowych gości	Naczelnny Kictonosz zapamięta tę imprezę na długie lata!
8 króliczkowych gości	To świetna impreza z litrami soku marchewkowego!

Opracowanie (2025): Autorzy: Élodie Clément, Théo Rivière i Jean-Louis Roubira • Ilustracje: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélodie Bardin) i Iris Wincker (Lemonjuiceday) • Kierownicy studia: Mathieu Aubert i Benoît Forget • Kierownicy projektu: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault i Alexandra Soporan • Rozwój gry: Lucas Forlacroix • Wsparcie rozwoju gry: Wilfried i Marie Fort • Dyrektorka artystyczna, planowania i ergonomii gry: Hervine Galliou • Projekt graficzny: Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin i Vincent Diez • Kierownik produkcji: Stéphane Robert • Kierownik ds. partnerstw: Marin Mari • Dyrektorki marketingu: Anne-Sophie Martin i Inès Othmann • Komunikacja: Clément Garnier i Rosie Howe • Księgowość: Marion Ludovici • Inni: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthias Gaciarsz i Olexandr Nevskiy. Autorzy, zespół Libellud oraz zespół Space Cow chcą podziękować wielu osobom, a są to: Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia i Léa, Aline oraz jej mali testerzy, a także Maison des 3 Quartiers w Poitiers. Tłumaczenie: Sandra Hoffman. Redakcja: zespół Rebel

Dixit™ to gra autorstwa
Jeana-Louisa Roubira
i wydana przez Libellud.

Libellud

Dixit

Rozwijaj wyobraźnię z rodziną i przyjaciółmi.

Poznaj różne wersje i dodatki do uniwersum
Dixit – wielokrotnie nagradzanej gry, która
sprzedała się w ponad 12 milionach egzemplarzy!



Disney
EDITION