Наш адрес: г. Киев, ул. Чапаева 4-в
Наш телефон: (044) 383-63-67
Наш e-mail: desktopgames@ukr.net

Dixit Odyssey

Libellud

Автор
Jean-Louis Roubira

Иллюстрации
Marie Cardouat
Piero

Разработка
Libellud

Перевод: Попков Владислав

Компоненты

- Одно поле для подсчета очков
- 84 Карты с иллюстрациями (*далее карты*)
- 12 Карточек для голосования
- 24 Маркера для голосования
- 12 Деревянных кроликов
- 1 Книга правил

Подготовка к игре

Разверните и поместите в центр стола поле для подсчета очков. Каждый игрок выбирает карточку для голосования и затем помещает кролика соответствующего цвета на нулевое деление шкалы для подсчета очков. 84 карты с иллюстрациями перетасовываются и по 6 из них раздается каждому игроку. Оставшиеся карты образуют колоду.

- При игре от 3 до 6 участников, каждый игрок получает 1 маркер для голосования (цвет не имеет значения)
- При игре от 7 до 12 участников, каждый игрок получает 2 маркера для голосования (цвет не имеет значения)

Заметка: Другие игроки не должны видеть карт в ваших руках.

Обзор игры

Рассказчик

Один из игроков в течении каждого раунда является рассказчиком. Он смотрит на 6 карт в своих руках. Используя одну из них, он придумывает описывающую ее ассоциацию и громко говорит ее (при этом НЕ показывая карту другим игрокам).

Ассоциация может принимать различные формы: она может состоять из нескольких слов, быть не более чем похожим на что-то звуком. Она может быть взята из головы или быть известной фразой (одна или две строчки из стихотворения или песни, название фильма или другого произведения, пословицей и т.д.)

Выбор первого рассказчика в игре: игрок, которому первым придет в голову связная история, должен огласить остальным, что он будет рассказчиком в первом игровом раунде.

Передача карт рассказчику

Другие игроки выбирают из своих шести карт одну, которая по их мнению наилучшим образом подходит под описание рассказчика. Затем каждый передает выбранную карту рассказчику так, чтобы ни один другой игрок не мог ее увидеть. Перед тем, как случайным образом выложить карты на пронумерованные от 1 до 12 области поля для подсчета очков, рассказчик перемешивает полученные карты вместе со своей.

Выбор карты рассказчика: голосование

Цель игроков состоит в том, чтобы правильно определить карту рассказчика среди открытых. Используя свою карточку для голосования, каждый игрок тайно отдает голос за карту, которая, по их мнению, принадлежит рассказчику (рассказчик в голосовании не участвует). Например, если игрок считает, что карта под номером 3 принадлежит рассказчику, то он помещает свой маркер для голосования в отверстие номер 3 на своей карточке. Как только все проголосовали, каждый игрок открывает свои карточки для голосования, а рассказчик указывает, какая из карт принадлежит ему.

Заметка: ни при каких обстоятельствах игрокам не разрешается голосовать за собственные карты.

Выбор карты рассказчика для 7 и более игроков
Для увеличения своих шансов на удачу, каждый игрок может, если пожелает, проголосовать за вторую карту. Для этого при выборе второй из открытых карт используется второй маркер.

Подсчет очков

- Если все игроки угадывают карту рассказчика, или никто ее не угадывает, то рассказчик не получает очков, а все другие игроки получают по 2 очка.
- В любом другом случае, рассказчик, как и все угадавшие его карту игроки, получают по 3 очка.
- Каждый игрок, кроме рассказчика, получает по 1 призовому очку за каждый отданный за его карту голос (максимум до 3 призовых очков).

Игроки сдвигают фишки кроликов по шкале подсчета очков на количество делений, равное сумме полученных очков.

Подсчет очков для 7 и более игроков

- Если все игроки угадывают карту рассказчика, или никто ее не угадывает, то рассказчик не получает очков, а все другие игроки получают по 2 очка.
- В любом другом случае, рассказчик, как и все угадавшие его карту игроки, получают по 3 очка.
- Каждый игрок, кроме рассказчика, получает по 1 призовому очку за каждый отданный за его карту голос, но не более 3 призовых очков (даже если его карта получила более 3 голосов).
- Игроки, угадавшие карту рассказчика и использовавшие для голосования только один маркер, получают 1 дополнительное очко.

Завершение раунда

Каждый игрок добирает карты так, чтобы в руках их вновь стало 6. Если в колоде не достаточно карт, то сброшенные карты тасуются и из них формируется новая колода. Новым рассказчиком становится игрок, сидящий слева от предыдущего рассказчика (и так далее по часовой стрелке).

Завершение игры

Игра заканчивается, когда один из игроков получает 30 очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков на конец последнего раунда.

Игра для трех участников

Вместо 6 карт с иллюстрациями игроки получают по 7 карт. Игроки (кроме рассказчика) скидывают по 2 карты (вместо одной). Таким образом, всегда открывается 5 карт и игроки по-прежнему должны найти среди них карту рассказчика.

Диксит вечеринка – от 6до 12 игроков

Подготовка

Разверните и поместите в центр стола поле для подсчета очков. Каждый игрок выбирает карточку для голосования и затем помещает кролика соответствующего цвета на нулевое деление шкалы для подсчета очков. 84 карты с иллюстрациями перетасовываются и по 5 из них раздается каждому игроку. Оставшиеся карты образуют колоду. Каждый игрок берет зеленый маркер для голосования. Только один из игроков, который будет рассказчиком в первом игровом раунде, в дополнение к своему зеленому берет еще и красный маркер для голосования.

Обзор игры

Рассказчик

Один из игроков в каждом игровом раунде является рассказчиком. Перед тем, как хотя бы взглянуть на карты с иллюстрациями в своих руках, рассказчик громко говорит что-нибудь другим игрокам (смотри в базовых правилах различные формы того, что может говорить рассказчик). В отличии от базовой игры то, что говорит рассказчик, не имеет ни какого отношения к его картам.

Выбор первого рассказчика в игре: игрок, которому первым придет в голову связная история, должен огласить остальным, что он будет рассказчиком в первом игровом раунде.

Передача карт рассказчику

Каждый игрок, включая рассказчика, выбирает по одной карте в своих руках, которая по его мнению лучше всего иллюстрирует то, что сказал рассказчик. Затем каждый передает выбранную карту рассказчику. Перед тем, как случайным образом выложить карты на пронумерованные от 1 до 12 области поля для подсчета очков, рассказчик перемешивает полученные карты вместе со своей.

Выбор самой популярной карты: голосование

Используя зеленый маркер каждый игрок (включая рассказчика) должен тайно проголосовать за карту, по его мнению лучше всего подходящую под описание рассказчика. Чем больше игроков проголосовали за одну и ту же карту, тем больше очков они получат.

Но будьте осторожны! Рассказчик также тайно голосует за одну из выложенных карт, но на этот раз при помощи красного маркера. Ни один из голосов отданных этой карте не будет учитываться при подсчете. Это зависит от рассказчика, так что хорошо подумайте о том, как отдать этот голос, что бы не дать получить очки как можно большему числу оппонентов... и другим игрокам тоже не стоит забывать об этом при голосовании! Как только все проголосовали, каждый игрок открывает свою карточку для голосования.

Таким образом, рассказчик в своем раунде использует оба своих маркера для голосования: зеленый и красный. Игроки могут отдавать голоса своим же картам.

Подсчет очков

- Каждый игрок получает количество очков, равное числу игроков (включая себя самого), проголосовавших за ту же карту, что и он. Но не более 5 очков.
- Игроки, которые проголосовали за карту, отмеченную рассказчиком красным маркером, не получают очков.
- Игрок, единолично проголосовавший за карту, не получает очков.

***Пример**: Владислав проголосовал за карту 3, как и 5 других игроков. Таким образом, Владислав должен получить 6 очков, но с учетом ограничения в 5 очков максимум, он получает в этом раунде 5 очков, то есть максимум. Антон, как и Ирина, отдал голос за карту 2. К сожалению, номер этой карты отметил красным маркером рассказчик, так что они не получают очков. Светлана проголосовала за карту, которая более не получила голосов. Следовательно, она не получает очков.*

Конец раунда

В конце раунда каждый игрок добирает карты так, чтобы в руках их вновь стало 5, затем тайно передает все свои карты соседу слева. Отыгранные карты сбрасываются. Если в колоде не достаточно карт, то сброшенные карты тасуются и из них формируется новая колода. Новым рассказчиком становится игрок, сидящий слева от предыдущего рассказчика.

Завершение игры

Игра завершается когда каждый игрок единожды побывает в роли рассказчика. Побеждает игрок набравший больше всего очков.

Для более продолжительных игр вы можете увеличивать количество раз, которое каждый игрок должен побывать в роли рассказчика.

Командный Диксит – 6, 8, 10 или 12 игроков

Подготовка

Разверните и поместите в центр стола поле для подсчета очков. Сформируйте команды из 2-х игроков. Два участника одной команды должны сидеть за столом друг напротив друга.

Каждая команда берет карточку для голосования и помещает кролика соответствующего цвета на нулевое деление шкалы подсчета очков. 84 карты с иллюстрациями перетасовываются и по 4 из них раздается каждому игроку. Оставшиеся карты образуют колоду.

Обзор игры

Рассказчик

Смотри роль рассказчика в базовой игре.

Передача карт рассказчику

Выслушав сказанное рассказчиком, его партнер по команде передает рассказчику карту, наилучшим образом соответствующую его словам. Затем 2 члена каждой команды решают, кто из них будет передавать свою карту рассказчику (они могут переговариваться, но только в присутствии других игроков и им запрещено показывать или описывать карты в своих руках). Затем рассказчик перемешивает полученные карты и случайным образом открыто выкладывает их на пронумерованные от 1 до 12 области на поле подсчета очков.

Голосование и подсчет очков

Ни рассказчик, ни любой из передавших ему карту игроков, не могут принимать участие в голосовании. Голосование и подсчет очков проходят в соответствии с базовыми правилами (НЕ используйте правила голосования и подсчета для 7 игроков).

Заметка: Ни рассказчик ни его партнер по команде не принимают участие в голосовании.

Конец раунда

В конце раунда каждый игрок добирает карты так, чтобы в руках их вновь стало 4. Если в колоде не достаточно карт, то сброшенные карты тасуются и из них формируется новая колода. Новым рассказчиком становится игрок, сидящий слева от предыдущего рассказчика.

Завершение игры

Игра завершается когда каждый игрок единожды побывает в роли рассказчика. Побеждает команда, набравшая больше всего очков.

Для более продолжительных игр вы можете увеличивать количество раз, которое каждый игрок должен побывать в роли рассказчика.

Перевод и верстка:
sNOwBODY.org.ua
специально для друзей из магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua
и всех любителей хороших интеллектуальных развлечений :)
МИР НАСТОЛЬНЫХ ИГР
sNOwBODY

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/