

## Przygotowanie (dla 3–4 graczy)

Przygotujcie kartkę i ołówek do zapisywania wyników. Potasujcie karty i rozdajcie każdemu z graczy po sześć z nich. Gracze mogą w sekrecie obejrzeć swoje karty, ale nie wolno im pokazywać ich reszcie.

## Przebieg rundy

### Narrator

W każdej turze jeden z graczy zostaje narratorem. Narrator podaje skojarzenie wywołane ilustracją znajdującą się na którejś z posiadanych przez niego kart, a następnie umieszcza ją zakrytą na stole.

### Uwaga! Skojarzenie może:

- przybierać różne formy – pojedynczego słowa, zdania, a nawet onomatopei lub dźwięku;
- zostać zmyślone;

Wolność

ŁUPI!

Tajne przejście

Jestem twoim ojcem

- być cytatem, wersetem wiersza czy piosenki, tytułem filmu bądź książki itd.

1

### Pierwszy narrator

Gracz, który jako pierwszy wymyśli do swoich kart pasujące skojarzenie i oznajmi je reszcie, zostanie narratorem w pierwszej turze.

### Przekazywanie kart narratorowi

Każdy z pozostałych graczy wybiera jedną ze swoich kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze dyskretnie odkładają zakryte karty na kartę narratora.

Narrator tasuje stos zakrytych kart, łącznie z kartą, którą sam położył, a następnie rozkłada je odkryte na stole w przypadkowej kolejności.

### Poszukiwanie karty narratora – głosowanie

Celem wszystkich graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy poza narratorem głosuje w tajemnicy na jedną z nich. Następnie narrator liczy do trzech. Na trzy gracze jednocześnie wskazują palcem kartę, która ich zdaniem należy do narratora. Wówczas narrator wyjawia, która odpowiedź jest prawidłowa.

*Ważne. Gracze nie mogą głosować na swoje karty!*

2

### Punktowanie

• Jeśli **WSZYSCY** gracze poprawnie wskazali kartę należącą do narratora albo jeśli nikt jej nie wskazał, narrator nie otrzymuje żadnych punktów, a wszyscy pozostali zdobywają po 2 punkty.

• W każdym innym przypadku zarówno narrator, jak i gracze, którzy poprawnie wskazali jego kartę, zdobywają po 3 punkty.

### Bonusowe punkty

• Każdy gracz (z wyjątkiem narratora), na którego kartę zagłosowano, otrzymuje po 1 punkcie za każdy głos.

### Koniec tury

Spiszcie punkty na kartce. Potasujcie wszystkie karty, których gracze nie trzymają. Każdy z graczy dobiera po 1 kartce, żeby znowu mieć ich 6.

Gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego narratora zostaje narratorem w kolejnej turze (narrator zmienia się co turę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

## Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy każdy z graczy dwukrotnie wcieli się w rolę narratora. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa.



3



4

## Nawet do 6 graczy!

Oryginalna wersja gry *Dixit*, dostępna we wszystkich dobrych sklepach, zawiera:

- 84 duże karty (8 x 12 cm),
- żetony do głosowania,
- drewniane króliczki do podliczania punktów,
- planszę z torem punktacji.



*Dixit* zdobył nagrodę Gra Roku we Francji, Niemczech, Hiszpanii, Finlandii, Austrii, Republice Czeskiej oraz na Węgrzech.

5



Libellud