

Disney
ВЕРСИЯ

Автор игры: Жан-Луи РУБИРА

Иллюстратор: Натали ДОМБУА

Издатель: Режис БОННЕСЕ

3-6

8+

30'

настольная игра

ДИКСИТ

Правила игры

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

Если вы уже знаете
правила игры
«Диксит», имейте
в виду, что они
остались
неизменными!
Вы также можете
по желанию
включать отсылки
ко вселенной Disney
в свои ассоциации.

Записка от автора

Идея «Диксита» родилась из моего желания предложить игрокам путешествие, полное сюрпризов, в воображаемом и лирическом мире.

Каждая иллюстрация в игре открывает окно в сад наших снов, и достаточно одного слова, чтобы поделиться его чудесами со всеми.

На протяжении многих лет, и к большому удовольствию игроков, выдающееся воображение разных иллюстраторов вдохновляло нас на путешествия к новым сказочным землям.

Теперь, впервые в истории, мир «Диксита» исследует волшебные истории Disney и Pixar! По-настоящему грандиозная встреча, которая раскроет творческий потенциал игрока.

Присоединяйтесь к нам в этом совершенно новом приключении и испытайте чудо Disney.

О создателях (2023): Автор игры: Жан-Луи Рубира • Иллюстратор: Натали Домбуа • Управляющий студией: Матьё Обер • Менеджер проекта: Анук Жирар-Данья • Разработка: Валентен Годишо • Художественный руководитель: Маэва Да Сильва • Вёрстка и эргономика: Тома Дютертр • Графический дизайн: Симон Э, Жозва Гобен и Аллисон Машели • Технолог: Стефан Робер • Международные продажи: Максимильен Да Кунья • Директор по маркетингу: Лоран Контьос • Менеджеры по коммуникациям: Дорин Метраль-Шарве и Офелия Пембер-Гри • Организация мероприятий: Поль Невёр • Администрация: Марьон Людовичи • Отдел лицензирования Asmodee: Беатрис де Ля Рошфуко и Клотильда Борж • Команда Disney: Клэр Уинтертон-Мур, Джордан Корниш и Катрина Лайнз • Другие участники: Александра Сопоран, Люка Форлаккруа, Гарсия Стефан, Александр Гарсия, Маттис Гасьяр, Кентен Гурбо

Libellud

ОБЗОР ИГРЫ

Каждый раунд один из игроков становится рассказчиком. Рассказчик получает победные очки, если некоторым из остальных игроков удаётся угадать его карточку, опираясь на придуманную рассказчиком ассоциацию. Однако ассоциация не должна быть чересчур очевидной, ведь, если все игроки угадают загаданную карточку, рассказчик совсем не получит победных очков!

Все остальные игроки получают победные очки, если они верно определили карточку рассказчика, а также в случае, если кто-то принял их карточку за карточку рассказчика.

Игра завершается, как только один или несколько игроков набирают 30 победных очков. Этот игрок (или игроки) объявляется победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Компоненты

- ◆ эти правила игры
- ◆ 84 карточки
- ◆ 6 дисков для голосования
- ◆ 6 деревянных фигурок персонажей
- ◆ 1 игровое поле, включающее в себя:
 - А 1 счётчик очков
 - Б 6 областей для карточек
 - В 1 памятку (с подсказкой по подсчёту очков)

ХОД ИГРЫ

После подготовки к игре тот, кто первым придумает ассоциацию к одной из своих карточек, становится рассказчиком в первом раунде.

Рассказчик придумывает ассоциацию

Рассказчик смотрит на 6 карточек у себя в руке, затем придумывает и называет вслух ассоциацию для одной из них (**не показывая эту карточку другим игрокам**). Ассоциация может быть как целой фразой, так и одним словом — см. «Советы рассказчику» на следующей странице. Все остальные игроки выбирают среди своих 6 карточек одну, наиболее подходящую к названной рассказчиком ассоциации. Затем каждый из них отдаёт выбранную карточку рассказчику (**не показывая её другим игрокам**). Рассказчик перемешивает полученные от игроков карточки со своей загаданной карточкой.

Поиск карточки рассказчика

Рассказчик в случайном порядке выкладывает эти карточки напротив специальных областей по краям игрового поля (номера должны оставаться видны). Пример: при игре с 5 участниками рассказчик выкладывает карточки напротив областей с номерами от 1 до 5.

Цель других игроков — определить, какая из открытых карточек принадлежит рассказчику. Каждый игрок (за исключением рассказчика) берёт свой диск для голосования и втайне от остальных выставляет на нём номер карточки, которую, как он считает, загадал рассказчик. Игроки не могут голосовать за свою собственную карточку. Как только все проголосуют, игроки одновременно показывают свои диски для голосования и кладут их на те карточки, за которые проголосовали.

Затем игроки переходят к подсчёту очков. Рассказчик объявляет, какая из карточек принадлежит ему, и смотрит, сколько игроков за неё проголосовало:



Если **все** остальные игроки проголосовали за карточку рассказчика **ИЛИ никто** из игроков за неё не проголосовал:

- Рассказчик не получает победных очков.
- Все остальные игроки получают по 2 победных очка.



Если **некоторые** игроки проголосовали за карточку рассказчика, **но не все из них**:

- Рассказчик получает 3 победных очка.
- Игроки, проголосовавшие за карточку рассказчика, также получают по 3 победных очка.
- Остальные игроки не получают победных очков.



Дополнительно каждый игрок (кроме рассказчика) получает 1 бонусное победное очко за каждый голос, отданный за его карточку.

Игроки перемещают свои фигурки персонажей по счётчику очков — по одному делению за каждое полученное победное очко.

Конец раунда

Все карточки, использованные в этом раунде, отложите в стопку сброса лицом вверх. Затем каждый игрок добирает 1 карточку из колоды, чтобы в руке их снова стало 6. Если в колоде не хватает карточек на всех игроков, перемешайте оставшиеся карточки со стопкой сброса и сформируйте новую колоду.

Игрок слева от рассказчика в этом раунде становится рассказчиком в следующем раунде.

Конец игры: если в конце раунда один или несколько игроков набрали 30 победных очков на счётчике очков, игра немедленно завершается, а этот игрок (или игроки) объявляется победителем.

- 1 Каждый игрок выбирает фигурку персонажа и берёт себе диск для голосования такого же цвета.
- 2 Каждый игрок помещает свою фигурку персонажа на стартовое деление счётчика очков: с их помощью игроки будут отмечать ☁, полученные в ходе игры.
- 3 Перемешайте все 84 карточки и **раздайте по 6 карточек** лицом вниз каждому игроку.
- 4 Оставшиеся карточки положите в виде колоды лицом вниз.



Советы рассказчику

Ассоциацией может быть фраза из любого количества слов. Вы можете придумать её сами или процитировать существующее стихотворение, поговорку, строчку из песни, реплику из кинофильма и так далее. Вы даже можете в качестве ассоциации напеть мелодию или изобразить пантомиму.

Если ассоциацию отгадать слишком легко (описание слишком подробное) или же слишком сложно (описание слишком абстрактное или личное), то рассказчик не получает победных очков. Необходимо найти баланс между этими двумя крайностями, чтобы хотя бы один из игроков (но не все) смог отгадать карточку рассказчика. Это может показаться сложной задачей поначалу, но вы удивитесь, как быстро вас посетит вдохновение!



Пример: рассказчик говорит «У меня день рождения!»

Эта карточка напоминает рассказчику о праздновании дня рождения — по центру изображён персонаж, внимание остальных персонажей сконцентрировано на нём, совсем как на настоящем празднике по поводу дня рождения. Рассказчик надеется, что некоторые игроки смогут проследить его ход мысли!

Ваша ассоциация может быть связана с вселенной Disney, на которой основана карточка. Однако мы рекомендуем вам не делать прямые отсылки к сюжету, если вы играете с участниками, которые могут быть с ним не знакомы.

Пример подсчёта очков в игре с 6 участниками

«У меня день рождения!»



Некоторые из игроков проголосовали за карточку рассказчика (но не все).



Розовый игрок — рассказчик в этом раунде, поэтому он получает **3** ☁.



Синий и **жёлтый** игроки оба проголосовали за карточку рассказчика, поэтому они также получают по **3** ☁.
Чёрный, **зелёный** и **красный** игроки не смогли угадать карточку рассказчика, поэтому они не получают победных очков ✗.



Красный игрок проголосовал за карточку **чёрного** игрока. Поэтому **чёрный** игрок получает **1** бонусное ☁.
Чёрный и **зелёный** игроки проголосовали за карточку **синего** игрока. Поэтому **синий** игрок получает **2** бонусных ☁.

По итогам раунда распределение победных очков выглядит следующим образом:



Игра с 3 участниками

Раздавайте игрокам по 7 карточек вместо 6.

- Все игроки 🧑 (кроме рассказчика) выбирают по 2 карточки из руки вместо одной — так на столе будет выложено 5 карточек, включая карточку рассказчика. В конце раунда игроки добирают по 2 карточки вместо одной.
- В остальном правила остаются без изменений. При подсчёте очков все игроки 🧑 (кроме рассказчика) по-прежнему получают **1** бонусное ☁, если кто-то отдал голос за их карточку (любую из двух).

Вот 3 примера, которые помогут вам придумывать ассоциации в ходе игры:

1

Более тонко



Рассказчик хотел бы использовать в качестве ассоциации «Отпусти и забудь», поскольку карточка напоминает ему о том, как замок освобождается ото льда. Но так как карточка основана на фильме «Холодное сердце», откуда и взята строчка из песни, он решает сказать **«Возрождение»**, чтобы обозначить переход от зимы к весне и жизни.

2

Описывая происходящее на картинке



Рассказчик видит девочку, которая как будто остановила время. Темно, и сияют звёзды. Девочка выглядит спокойной и умиротворённой. Поэтому он называет ассоциацию **«Отдых»**.

3

С отсылкой к Disney



Рассказчик знает, что Скрудж Макдак (персонаж, изображённый на карточке) постоянно пересчитывает монеты в своём хранилище, чтобы убедиться, что ничего не пропало. На этой карточке он выглядит так, будто что-то ищет, а точнее одну определённую монету. Поэтому рассказчик выбрал ассоциацию **«Пропаж»**.

ДИКСИТ™



Откройте для себя вселенную игр «Диксит»!

Игры во вселенной «Диксита» просты и уникальны. Они побуждают игроков к общению, развивают воображение и переносят вас в сказочные миры.



Все игры и дополнения с карточками «Диксита» совместимы друг с другом.

Переводчик: Полина Басалаева
Корректор: Мария Кравченко

Вёрстка: Алёна Наумова
Руководитель редакции: Анастасия Дурова