

Dixit Jinx

Автор: Josep M. Allué

Иллюстратор: Dominique Ehrhard

Игровые компоненты

- 9 карт расположения
- двусторонняя карта с картинками



Одна из 71 карты с картинками



Одна из 9 карт расположения

Подготовка к игре

В зависимости от количества участников игры, из неё убирается часть карт с картинками:

- 3 игрока: уберите 30 карт. Остальные карты формируют колоду.
- 4 игрока: уберите 20 карт. Остальные карты формируют колоду.
- 5 игроков: уберите 10 карт. Остальные карты формируют колоду.
- 6 игроков: все карты формируют колоду.

Перемешайте колоду карт с картинками. Поместите 9 из них на стол, расположив их в форме квадрата 3x3, как показано на рисунке справа. Самый младший игрок начинает игру. Он становится ведущим и берёт в руку все карты расположения. Остальные игроки кладут на стол указательный палец одной руки.



Игровой процесс

Задача ведущего

Ведущий перемешивает лицевой стороной вниз карты расположения. Затем берёт одну из них и смотрит на неё, не показывая остальным игрокам. Карта расположения обозначает при помощи красного квадратика одну из девяти карт с картинкой, составляющих квадрат 3x3. Ведущий должен дать другим игрокам подсказку (слово, предложение или жест), которая наведёт их на мысль, где находится карта, обозначенная на его карте расположения.



Примечание: Чёрная стрелка на карте расположения всегда должна указывать вверх.

Поиск карты ведущего

После того как ведущий даст подсказку, каждый игрок (кроме него) должен попытаться как можно быстрее найти и показать карту с картинкой, загаданную ведущим.

Каждый игрок как можно быстрее кладёт указательный палец на ту карту с картинкой, которую считает верной. После того как палец игрока оказался на одной из 9-ти карт, этот игрок уже не может передумать и выбрать другую карту. На одной карте может находиться только указательный палец одного игрока. Если несколько игроков одновременно дотронулись до одной карты, то тот из них, кто первым крикнет «Джинкс!», оставляет палец на этой карте. Остальным игрокам придётся выбрать другие карты.

Как только палец одного из игроков оказался на одной из карт, ведущий говорит «нет», если карта с картинкой выбрана неверно. Игрок, который сделал неверный выбор, уже не может выбрать другую карту! Однако если игрок сделал верный выбор, то ведущий говорит «да». На этом игровой раунд заканчивается.

Пример

Дмитрий – ведущий. Он должен дать подсказку для карты, расположенной в верхнем левом углу. Если он скажет «лабиринт» в качестве подсказки, верная карта будет найдена сразу же и он не получит очков. Ему выгоднее дать менее явную подсказку, чтобы некоторые игроки выбрали неверную карту, прежде чем будет найдена загаданная карта. Подсказка в виде слова «пересечения» будет лучше, так как под это описание подходит и несколько других карт, а значит, некоторые игроки могут сделать неправильный выбор.



Примечание: до тех пор, пока не будет найдена загаданная карта с картинкой, игроки должны пытаться найти правильный ответ.

Подсчёт очков

- Если игрок нашёл карту ведущего, он забирает её и кладёт перед собой.
- Ведущий забирает все карты с картинками, которые были выбраны игроками до того, как была найдена верная карта. Эти карты кладутся перед ним.
- Если игрок не нашёл загаданную карту, ведущий теряет одну находящуюся перед ним карту с картинкой (если она там есть) и кладёт её под низ колоды.

Примечание: карты с картинками, на которые игроки указали уже после нахождения верной карты, никогда не учитываются.

Конец раунда

Все выбранные игроками карты вместе с верной картой (если она не была найдена) сбрасываются. Затем из колоды берутся и выкладываются на стол новые карты, снова составляя квадрат 3x3. Игрок, сидящий слева от ведущего, становится новым ведущим и начинает следующий раунд.

Конец игры

Когда в колоде остаётся недостаточно карт с картинками, чтобы составить квадрат 3x3, игра заканчивается. Игрок, перед которым набралось больше всех карт с картинками, становится победителем.