

# Dixit

## kids



## Правила гри

### Від авторів

#### Élodie Clément

Висловлюю особливу подяку всій команді Libellud за цю неймовірну можливість долучитися до всесвіту «Dixit». Дякую також Jean-Louis, Théo та Hervine за те, що поділилися своїм досвідом та бурхливою уявою. Сподіваюся, наші маленькі зайчики принесуть безліч емоцій і мрій!

#### Théo Rivière

Я в захваті від того, що ви тримаєте цю гру в руках, і сподіваюся, що вона принесе вам стільки ж радості, скільки отримали ми у процесі її створення. Я також хочу подякувати Jean-Louis за розробку такої неймовірної гри, як «Dixit» (і за його довіру у створенні цієї гри!); всій команді Libellud, яка надавала нам підтримку під час розробки; Hervine за її безмежний талант і доброту; й особливу подяку хочу висловити Elodie за її творчість і підтримку.

#### Jean-Louis Roubira

Багато дітлахів із заздністю спостерігали, як дорослі грають у «Dixit», і милувалися дивовижними малюнками. У «Dixit Kids» карти викликають подібні емоції та захоплення, даючи змогу тепер уже й юним гравцям приєднатися до гри. Особлива подяка Elodie та Théo за їхній творчий ентузіазм у втіленні цього проекту в життя.

### Ілюстрації



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Є ЗАПИТАННЯ?  
Пишіть на

[info@igromag.ua](mailto:info@igromag.ua)





## Передісторія

У неділю відбудеться вечірка з нагоди дня народження головного поштового зайчика — Зайки Поштарки! Усі приготування завершено... О ні! Запрошення ще не розіслані! Команда помічників Зайки Поштарки має багато роботи — вони повинні доставити всі запрошення до кінця тижня, а час спливає. Сподіваємося, в них усе вийде!

## Огляд гри

«Dixit Kids» — це кооперативна гра, в якій вам потрібно запросити якомога більше зайчиків на день народження **головного поштового зайчика** — **Зайки Поштарки**!

Щоходу один із гравців стає **Зайкою Поштаркою**. Коли вона відвідує нору, то вибирає одного із зайчиків своїм **гостем**. **Зайка Поштарка** вибирає карту з руки, яка відповідає настрою **гостя**: це **запрошення**.

Решта гравців — **поштові зайчики-початківці**. Вони повинні доставити пошту тому зайчику, якого **не** вибрала **Зайка Поштарка**.

Потім їм потрібно знайти серед листів **запрошення**, щоб покласти його в лапку **гостя**.

## Компоненти та підготування до гри

### 1 Ігрове поле

Дістаньте всі компоненти з коробки. Розмістіть ігрове поле на картонному лотку всередині коробки.

### 2 8 дерев'яних фішок зайчиків

Розмістіть по 2 фішки зайчиків у кожній норі.

### 3 32 тайли дверей

Візьміть навмання 8 тайлів: 4 🪵 і 4 🍵. Решту тайлів відкладіть. Вони не знадобляться у цій грі.

Закрийте **нори**, розмістивши на кожній по 2 тайли **дверей** (1 🪵 і 1 🍵) боком із зайчиками догори.

### 4 Фішка Зайки Поштарки

Розмістіть фішку Зайки Поштарки на відповідній стартовій комірці.

### 5 Фішка сонця

Розмістіть фішку **сонця** ☀️ на відповідній стартовій позиції вздовж краю коробки: це може бути «Понеділок» або «Середа», залежно від того, наскільки складною ви хочете зробити гру.

### 6 84 карти та тримач для карт

Перемішайте всі 84 карти і роздайте кожному гравцеві по 3 карти долілиць. Розмістіть решту карт у тримачі, який позначатиме сумку з листами **Зайки Поштарки**.



Під час звичайного режиму (рекомендовано для перших кількох ігор) розмістіть фішку сонця ☀️ на позиції «Понеділок». Щойно ви опануєте правила, можете спробувати складніший режим. Розмістіть фішку сонця ☀️ на позиції «Середа».

Найстарший гравець стає **Зайкою Поштаркою** під час першого ходу. Дайте цьому гравцеві сумку з листами.



## Перебіг гри

### Зайка Поштарка

**Зайка Поштарка** повинна вибрати свого **гостя** з-поміж 2 зайчиків у **норі**, де розташована її фішка.

Гравець розміщує фішку **Зайки Поштарки** поруч із вибраним зайчиком. Цей зайчик стає **гостем**.

Потім із трьох карт у своїй руці він вибирає ту, яка, на його думку, відповідає настрою **гостя**.

Він кладе вибрану карту на стіл долілиць, тримаючи її в таємниці від інших гравців. Ця карта стає **запрошенням**.

### Вибір запрошення

### Поштові зайчики-початківці

**Поштові зайчики-початківці** повинні доставити пошту іншому зайчику з **тієї ж норі**, тобто зайчику, який **не був** вибраний **Зайкою Поштаркою**.

Після того як **Зайка Поштарка** вибрала свого **гостя**, кожен **поштовий зайчик-початківець** вибирає 1 карту зі своєї руки, яка відповідає настрою іншого зайчика в норі (зайчика, перед яким не стоїть фішка **Зайки Поштарки**).

Кожен гравець кладе вибрану карту долілиць на **запрошення**, зберігаючи її в таємниці від інших гравців.

Що робити, якщо я не маю карти, яка описувала б іншого зайчика в норі? Виберіть карту, яка **найменше** відповідає настрою **гостя**.

### Приклад гри вчотирьох

**Анна** — **Зайка Поштарка**, тому їй потрібно вибрати, який із 2 зайчиків буде її **гостем**.

Вона розміщує фішку **Зайки Поштарки** поруч із вибраним зайчиком.

Вона вибирає карту, яка відповідає настрою цього зайчика, і кладе її долілиць.

**Артем**, **Славко** та **Настя** повинні доставити пошту іншому зайчику в **норі**. Карта кожного гравця має відповідати настрою цього зайчика.

**Артем** вибирає карту, яка ідеально підходить.

Карта **Славка** підходить не дуже добре. Не надто очевидно, що означає його карта, але він гадає, що інші гравці її зрозуміють.

У **Насті** немає відповідної карти. Вона грає карту, яка дуже відрізняється від настрою **гостя**.

Усі гравці кладуть свої карти долілиць на **запрошення**.

### Пошук запрошення

**Зайка Поштарка** перемішує всі зіграні карти. Потім розкладає ці карти горілиць на столі.

Коли будете **Зайкою Поштаркою**, намагайтеся жодним чином не підказувати, де **карта-запрошення**, й не реагувати на карти інших гравців.

**Поштові зайчики-початківці** повинні знайти **запрошення** серед карт: яка з них найкраще відповідає настрою **гостя**?

Не можна розмовляти під час цього етапу гри! Коли **поштовий зайчик-початківець** вирішив, яка карта, на його думку, є **запрошенням**, він піднімає палець.

### Доставка запрошення

Після того як усі **поштові зайчики-початківці** підняли пальці, **Зайка Поштарка** рахує до трьох, а потім усі **поштові зайчики-початківці** одночасно вказують на карту, яка, на їхню думку, є **запрошенням**. **Зайка Поштарка** показує, яка карта була **запрошенням**, і підраховує, скільки **поштових зайчиків-початківців** її знайшли.

Є два можливі результати:

Якщо щонайменше 2 **поштові зайчики-початківці** вказують на правильну карту: **гість** отримав своє **запрошення**!



**Зайка Поштарка** відчиняє двері **норі** і виймає фішки **обох** зайчиків: **гість** не хоче йти на вечірку один! Розмістіть ці 2 фішки на комірках відповідних кольорів у центрі ігрового поля.



Поверніть обидва тайли **дверей** на нору боком із дверима догори. **Зайці Поштарці** більше не потрібно відвідувати цю нору.



Якщо менше 2 **поштових зайчиків-початківців** вказують на правильну карту: О ні! **Запрошення** загубилося серед листів... **Зайці Поштарці** доведеться відвідати цю нору ще раз, щоб передати зайчику **запрошення**.



## Приклад для гри вчотирьох



Настя та Славко знайшли **запрошення**!

Два **поштові зайчики-початківці** знайшли його, тож **гість** отримав своє **запрошення**. Двоє зайчиків у норі приєднуються до вечірки.



«Dixit Kids» — це гра, яка пробуджує уяву та заохочує до розмови! Після кожного ходу обговорюйте свій вибір і карти, які ви зіграли.

## Кінець ходу

**Зайка Поштарка** переміщує фішку сонця ☁️ на наступний день тижня.



Якщо фішка сонця ☁️ ще не дійшла до позиції «Неділя», розпочніть новий хід. **Зайка Поштарка** передає сумку з листами гравцеві ліворуч. Цей гравець буде **Зайкою Поштаркою** упродовж наступного раунду. Нова **Зайка Поштарка** відкладає вбік карти, використані в попередньому раунді. Потім вона роздає по 1 новій карті долілиць, не дивлячись на них, кожному гравцеві (включно з собою), щоб усі мали по 3 карти в руці.

**Зайка Поштарка**, рухаючись за стрілками, переміщує свою фішку стежкою до наступної **нори**, яка закрита дверима боком із зайчиками догори. Починається новий хід!

## Кінець гри

Гра завершується, якщо:

- Усі фішки **зайчиків** розташовані навколо столу в центрі ігрового поля **або**
- Фішка **сонця** ☁️ досягла своєї фінальної позиції «Неділя».

Розмістіть фішку **Зайки Поштарки** на її місці за столом: можна починати вечірку з нагоди дня народження! Але наскільки незабутньою вона буде?

|                   |                                                                |
|-------------------|----------------------------------------------------------------|
| 0 гостей-зайчиків | Зайці Поштарці трохи самотньо...                               |
| 2 гості-зайчики   | Це маленька, але мила вечірка.                                 |
| 4 гості-зайчики   | Попри кілька вільних місць, усі весело проводять час!          |
| 6 гостей-зайчиків | Зайка Поштарка запам'ятає цю вечірку надовго!                  |
| 8 гостей-зайчиків | Це приголомшлива вечірка, на якій морквяний сік ллється рікою! |

**Творці гри (2025). Автори:** Élodie Clément, Théo Rivière, Jean-Louis Roubira · **Ілюстрації:** Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin), Iris Wincker (Lemonjuiceday) · **Управління студією:** Mathieu Aubert та Benoît Forget · **Ведення проєкту:** Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault, Alexandra Soporan · **Розробка гри:** Lucas Forlacroix · **Підтримка розробки гри:** Wilfried, Marie Fort · **Художнє керівництво, прототип та ергономіка гри:** Hervine Galliou · **Графічний дизайн:** Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin, Vincent Diez · **Ведення виробництва:** Stéphane Robert · **Партнерство:** Marin Mari · **Маркетинг:** Anne-Sophie Martin, Inès Othmann · **Комунікації:** Clément Garnier та Rosie Howe · **Адміністрування:** Marion Ludovici · Інші: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz, Oleksandr Nevskiy, Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia та Léa, Aline й її маленькі тестувальники, а також Maison des 3 Quartiers з Poitiers отримують подяку від розробників гри та команд Libellud та Space Cow.

**Dixit™** — це гра, розроблена  
Jean-Louis Roubira і видана

**Libellud**

**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг» · **Керівництво проєктом:**  
Аліса Соляніченко · **Переклад з англійської:** Єгор Недобєга ·  
**Редагування:** Аліна Керімова

# Dixit

Мрійте разом із сім'єю або друзями

Відкрийте для себе всесвіт «Dixit»,  
базова гра якого відзначена багатьма нагородами,  
а сама гра з усіма доповненнями продані накладом  
понад 12 мільйонів копій!



Disney  
EDITION