



# ADIXIT

Libellud

Разработчик  
Жан-Луи Рубира

Художник  
Мари Кардуа

Макет  
Режис Боннесе

## Состав игры

- Одно игровое поле для подсчета очков
- 84 карты
- 36 жетонов для голосования 6 разных цветов, пронумерованных от 1 до 6
- 6 деревянных фигурок кроликов

## Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает одного кролика и помещает его на поле «0» счетчика очков. Перемешайте 84 карты с рисунками и раздайте каждому игроку по 6 карт. Оставшиеся карты формируют колоду.

- 4 игрока: каждый берет 4 жетона голосования (от 1 до 4).
- 5 игроков: каждый берет 5 жетонов голосования (от 1 до 5).
- 6 игроков: каждый берет 6 жетонов голосования (от 1 до 6).

**Внимание:** В процессе игры никому не показывайте свои карты

## Ход игры

### Рассказчик говорит фразу

Каждый ход один из игроков становится рассказчиком. Рассказчик выбирает один из 6 рисунков, находящихся у него в руке, и, не показывая выбранную им карту другим игрокам, говорит вслух фразу, связанную с этим рисунком или основанную на нем.

На фразу не накладывается никаких ограничений: она может состоять из одного или нескольких слов, это даже может быть просто звук. Она может быть выдумана игроком, а может быть основана на каком-либо произведении искусства (отрывке из стихотворения или песни, названии фильма, пословице и т.д.)

**Кто становится рассказчиком на первый ход? Игрок, первым придумавший фразу к одной из своих карт, говорит об этом вслух и становится рассказчиком.**

### Каждый игрок передает по одной карте рассказчику

Остальные игроки выбирают среди своих 6 карт ту, рисунок на которой наилучшим образом подходит под фразу, сказанную рассказчиком. Каждый игрок пе-

редает выбранную карту рассказчику, не показывая ее другим участникам.

Рассказчик добавляет свою карту к переданным ему картам других игроков, перемешивает их и выкладывает на стол в случайном порядке рисунком вверх. Далее в игре карта, лежащая слева, считается картой номер 1, следующая – картой номер 2 и так далее...

### Игроки выбирают рисунок рассказчика: голосование

Цель игроков – догадаться, какой из выложенных на столе рисунков вдохновил рассказчика. Каждый игрок тайным образом выбирает карту, которая, по его мнению, принадлежала рассказчику (сам рассказчик не голосует). Для этого, он кладет перед собой лицом вниз жетон для голосования с номером выбранной им карты. После того, как все проголосовали, игроки переворачивают жетоны и помещают их на соответствующие рисунки.

**Замечание:** Нельзя голосовать за свой собственный рисунок.

### Подсчет очков

- Если рисунок рассказчика угадали все игроки, или, наоборот, никто, рассказчик получает 0 очков, а остальные игроки – по 2 очка...
- В любом другом случае по 3 очка получают рассказчик и все игроки, проголосовавшие за его рисунок.
- Все игроки, кроме рассказчика, получают по одному очку за каждого игрока, который положил свой жетон на их карту.

Игроки передвигают своих кроликов на расстояние, соответствующее количеству выигранных очков.

### Конец хода

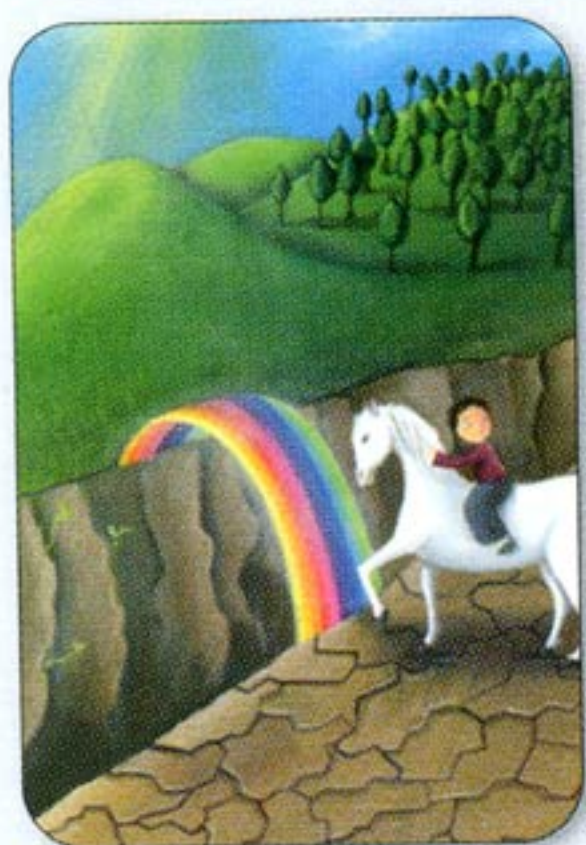
Каждый игрок добывает карты из колоды до 6 в руке. Рассказчиком становится игрок, сидящий слева от предыдущего рассказчика (и игра продолжается по часовой стрелке вплоть до окончания).

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда из колоды взята последняя карта. Побеждает игрок, дальше всех продвинувшийся по полю для подсчета очков.



## Пример хода



За столом 5 игроков: Юля, Маша, Николай, Лена и Степан.

Юля первая придумывает фразу для одного из своих рисунков. Поэтому она становится рассказчицей.

Она говорит всем фразу «Где счастье?», основанную на поговорке «Счастье не за горами».

Остальные игроки должны выбрать из своих карт рисунок, наиболее подходящий к сказанному Юлей предложению.

У Лены в руке 6 карт:



Из этих 6 рисунков она выбирает третий, который, по ее мнению, ближе всего к фразе «Где счастье?». Она отдает эту карту Юле.

Маша, Николай и Степан также выбирают одну из своих карт и отдают ее Юле – рассказчице. Юля перемешивает свою карту и карты, отданные ей игроками, а затем раскладывает карты рисунком вверх в центре стола.



Все игроки (кроме рассказчика) будут выбирать карту, которая, по их мнению, принадлежала Юле. После того, как все игроки положили на стол свои жетоны для голосования, они переворачивают их.



Юлину карту (номер 4) угадала только Лена. Поэтому она и Юля получают по 3 очка. 2 игрока проголосовали за карту Лены (номер 1), поэтому Лена получает еще 2 очка. Степан получает 1 очко, так как за его карту (номер 3) проголосовал 1 игрок.

Таким образом, за этот ход Лена заработала 5 очков, Юля – 3 очка, а Степан – 1 очко. Маша и Николай не заработали ни одного очка, так как они не угадали карту Юли и никто не проголосовал за их карту.

На следующем ходу рассказчиком становится Степан, так как он сидит слева от Юли.

## Полезные советы

Если фраза, придуманная рассказчиком, описывает рисунок слишком точно, все игроки легко угадают его карту, и рассказчик не заработает очков.

С другой стороны, если фраза имеет слишком слабое отношение к рисунку, весьма вероятно, что никто не проголосует за него, и рассказчик снова не заработает очков.

Таким образом, задача рассказчика – найти фразу, которая будет не слишком описательной, но и не слишком абстрактной. В таком случае, часть игроков (но не все) угадают карту рассказчика. Поначалу это окажется достаточно сложным, но уже через несколько ходов вдохновение будет приходить к игрокам все чаще и чаще.

## Варианты игры

**Игра для 3 игроков:** каждому игроку раздается 7 карт, вместо 6. Все игроки, кроме рассказчика, выбирают и передают рассказчику две карты (а не одну). Таким образом, на столе все равно оказывается 5 карт.

**Другой вариант подсчета очков:** Если только один игрок угадал карту рассказчика, этот игрок и рассказчик зарабатывают по 4 очка, вместо 3 очков в обычном варианте.

**Пантомима, пение и другие способы объяснения:** существует вариант игры, при котором рассказчик должен спеть что-либо, связанное с картой, или показать с помощью пантомимы. В остальном игра не изменяется.

Конечно же, Вы можете создать свой собственный способ игры, в том числе комбинируя предложенные выше варианты!