المصمم : جان لويس **روبيرا** الرسام : ماري **كاردوا**

الناشر : ريجس **بونيسي**

ديكست

كتيب التعليمات

ركن التعليمات

شاهد شرح اللعبة لتتعلمها بشكل أسرع
www.youtube.com/boardgamespace

ملاحظة المصمم

"عندما كنا أطفالاً، ما من لعبة أكثر عالمية ومتعة من الغميضة؟ مع هذه اللعبة هنا، أرغب أن أساعد الجميع بإعادة الصلة مع الطفل بداخلهم...

كيف بإمكاني استخدام كلمة أو جملة لوضع شركائي في اللعب على المسار الصحيح، مع الحفاظ على قدر كافٍ من الغموض؟ مساحة من المشاعر والمفاجآت، استطاعت ديكست أن تسحر الكثيرين، من الأصغر سناً إلى من هم أكبر، لتأخذنا إلى حدود خيالنا. ولكن قبل كل شيء، فإن ديكست تقربنا من بعضنا البعض. ربما لأن بالنسبة لنا، الصورة شيء أساسي."

فريق العمل 2021: المصمم: جان لويس روبيرا • الرسام: ماري كاردوا • رئيس الاستوديو: ماتيو أوبر • مدير المشروع: لوران كونتيوس • مطور اللعبة: فالنتين جوديشو • المدير الفني: مايفا دا سيلفا • التخطيط وبيئة العمل: توماس دوترتر • المصمم الجرافيكي: أليسون ماشيي وأوفيلي بيمبرت غري • مدير الإنتاج: الكسندرا سوبوران • المبيعات الدولية: ماكسيميليان دا كونها • رئيس قسم التسويق: لوران كونتيوس • المعلومات والفعاليات: إيزابيل دول وبول نيفور • المكتب الخلفي: ماريون لودوفيتشي وباسكال بيلوت

Libellud

نظرة عامة إلى اللعبة

خلال كل دور، يأخذ لاعب مختلف دور الحكواتي . يسجل النقاط () من خلال جعل اللاعبين الآخرين يخمنون بطاقته بفضل دليل أعطاه لهم. **لكن يجب أن يكون هذا الدليل خفياً، لأن إذا كشف كل شخص بطاقته، فلن يسجل الحكواتي نقاط على الإطلاق!** يسجل جميع اللاعبين الآخرين من خلال العثور على بطاقة الحكواتي وجذب أصوات اللاعبين الآخرين بذكاء إلى بطاقة أخرى.

تنتهي اللعبة عندما يصل أو يتجاوز لاعب أو أكثر إلى 30 . اللاعب صاحب أكبر عدد هو الفائز.

إعداد اللعبة

مكونات

- كتيب التعليمات هذا
- 84 بطاقة ديكست
- 8 أقراص التصويت
- 8 أرانب خشبية
- لوحة لعب مكونة من:
  - **A مسار تسجيل**
  - **B 8 فتحات لتخزين البطاقات**
  - **C بطاقة مساعدة للاعبين**

(تذكير بكيفية التسجيل)

كيفية اللعب

بعد إعداد اللعبة، أول لاعب يجد دليلاً لتشكيل لغز يصبح الحكواتي في الدور الأول.

تشكيل الغز

ينظر الحكواتي إلى البطاقات الستة في يده. يختار واحدة تلهمه **(دون أن يكشف عنها)**، واستناداً إليها يعطي دليلاً بصوت عالٍ (بإمكانها أن تكون كلمة أو عبارة. انظر "نصيحة للحكواتي" في الصفحة التالية). ثم يختار كل لاعب آخر، من بين البطاقات الستة الموجودة في يده، البطاقة التي يشعر بأنه تلائم بشكل أفضل الدليل الذي قدمه الحكواتي. ثم يعطي كل لاعب **سرًا** البطاقة المختارة إلى الحكواتي، الذي **يخلط** جميع البطاقات التي تم جمعها مع بطاقته الخاصة.

حل اللغز

يضع الحكواتي البطاقات بشكل عشوائي حول لوحة اللعبة بجوار فتحات تخزين البطاقات المشار إليها (يجب أن تظل الأرقام الموجودة على الفتحات مرئية).
مثلاً: مع 6 لاعبين، يضع 6 بطاقات في الفتحات المرقمة من 1 إلى 6.

هدف اللاعبين الآخرين هو العثور على بطاقة الحكواتي. يأخذ كل لاعب (باستثناء الحكواتي) قرص التصويت الخاص به، ثم يدير العجلة سراً لعرض رقم البطاقة التي يعتقد أنها بطاقة الحكواتي. لا يمكن للاعبين التصويت لبطاقتهم الخاصة. عندما يصوت الجميع، يكشف اللاعبون في نفس الوقت عن أرقام التصويت الخاصة بهم ويضعونها على البطاقات التي يشيرون إليها.

ثم تبدأ مرحلة تسجيل النقاط. يكشف الحكواتي عن بطاقته، ويحسب عدد الأصوات التي حصل عليها:

إذا صوت **جميع** اللاعبين لصالح بطاقة الحكواتي **أو** إذا لم يصوت **أي** لاعب لبطاقة الحكواتي:

- الحكواتي لا يسجل أي نقطة.
- يسجل كل لاعب آخر **2** .

إذا صوت **بعض** اللاعبين **وليس كلهم** لبطاقة الحكواتي:

- يسجل الحكواتي **3** .
- يحصل اللاعبون الذين صوتوا لبطاقة الحكواتي أيضاً على **3** .
- الآخرون لا يسجلون أي نقطة.

بالإضافة إلى ذلك، يحصل كل لاعب (باستثناء الحكواتي) على **واحده** إضافية لكل صوت يتم الحصول عليه عبر بطاقته الخاصة.

يقوم اللاعبون بتحريك أرانبهم على طول مسار التسجيل مسافة واحدة لكل سجلت.

نهاية الدور

يتم وضع جميع البطاقات المستخدمة أثناء الدور مكشوفة في كومة بعيداً عن اللعبة لتشكيل كومة البطاقات المستخدمة. يسحب كل لاعب بطاقة واحدة من كومة البطاقات الجديدة ليحمل 6 بطاقات في يده. إذا لم تكن هناك بطاقات كافية في كومة البطاقات الجديدة لتوزيعها على جميع اللاعبين، يتم خلط البطاقات المتبقية وكومة البطاقات المستخدمة لتشكيل كومة جديدة.

يصبح اللاعب الموجود على يسار الحكواتي هو الحكواتي الجديد للدور التالي.

نهاية اللعبة: عندما يصل لاعب أو أكثر إلى **30** أو أكثر في مسار التسجيل عند نهاية الدور، تنتهي اللعبة على الفور. اللاعب الذي لديه أكبر عدد هو الفائز. في حالة التعادل، فإن اللاعبين المعنيين يتشاركون الفوز.

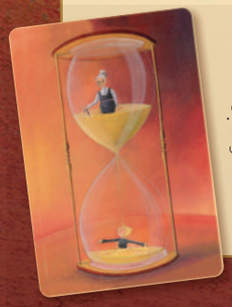
1. يختار كل لاعب لوناً، ثم يأخذ قرص التصويت والأرنب المترادفين.
2. يضع كل لاعب أرنبه الخاص على خط البداية لمسار التسجيل. يشير هذا الأرنب إلى العدد من الذي جمعه اللاعب منذ بداية اللعبة.
3. قم بخلط جميع البطاقات وقم بتوزيع 6 منها مقلوبة لكل لاعب.
4. استخدم ما تبقى ككومة بطاقات جديدة.

نصيحة للحكواتي

يمكن أن يكون الدليل جملة مكونة من العديد من الكلمات. بإمكانك اختراعه أو استعارته من أشعار، أغنيات، أفلام... بإمكانك حتى أن تهمهم، أن تغني، أو أن تقوم بحركات إيماء.

إذا كان الدليل سهلاً جداً (على سبيل المثال وصفي للغاية) أو صعباً جداً (مجرد جداً أو شخصي)، الاحتمال ألا يسجل الحكواتي أي نقطة. يجب أن يجد التوازن الصحيح، حتى يتمكن لاعب واحد على الأقل، وليس جميعهم، من العثور على بطاقته. قد لا يبدو الأمر سهلاً في البداية، لكن الإلهام يأتي بسرعة!

مثل أول: يقول الحكواتي **"إنه عيد ميلادي!"**.
تذكره البطاقة بشخص في يتركز كل الاهتمام حوله، مثل وكأنه عيد ميلاده. إنه يأمل أن يفكر بعض اللاعبين مثله!



مثل ثاني: يقول الحكواتي **"ولادة جديدة"**.
تذكره هذه البطاقة باستمرارية الحياة وكيف تنتقل من جيل إلى جيل. إنه يشعر أن هذه الكلمة هي دليل متوازن، بحيث يمكن تخمين بطاقته دون أن تكون واضحة للغاية. هو يأمل أن يكون على حق!

مثال عن مرحلة تسجيل مكونة من 5 لاعبين

صوّت بعض اللاعبين لبطاقة الحكواتي، ليس جميعهم.

اللون الوردي هو الحكواتي لهذا الدور، لذلك يسجل **3** .

عثر اللاعبين **الأزرق** و **الأخضر** على بطاقة الحكواتي، لذلك حصل كل منهما على **3** .
لم يعثر اللاعب **البنفسجي**، **الأصفر**، و **الأحمر** على بطاقة الحكواتي، لذا لم يسجلوا نقاطًا .

صوت اللاعب **الأحمر** لبطاقة اللاعب **البنفسجي**. لذا يسجل اللاعب **البنفسجي** نقطة مكافأة .
صوت اللاعب **البنفسجي** و **الأصفر** لبطاقة اللاعب **الأزرق**. لذا يسجل اللاعب **الأزرق** **2** مكافأة.

في نهاية هذا الدور هكذا سجل اللاعبون:

3 = **0** **0** = **1** **3** = **5** **3** =

اللعب مع 3 لاعبين

يلعب اللاعبون ب7 بطاقات في متناول اليد بدلاً من 6.

- لإنشاء اللغز، يختار كل لاعب (باستثناء الحكواتي) بطاقتين بدلاً من بطاقة واحدة، لذلك سيكون هناك 5 بطاقات معروضة على الطاولة، بما في ذلك بطاقة الحكواتي. في نهاية الدور، يقوم كل لاعب بسحب بطاقتين بدلاً من بطاقة واحدة.
- خلال مرحلة الحل، لا يزال اللاعبون (باستثناء الحكواتي) يحصلون على مكافأة **واحدة** إذا أحدهم قام بالتصويت إلى بطاقاتهم (بغض النظر عن البطاقة).

بخلاف ذلك، تبقى القواعد دون تغيير.

ديكسيت

تستمر الأحلام مع النسخ الموسعة!

تحتوي كل من هذه النسخ على عالم جديد مع 84 بطاقة كبيرة فريدة...

...وترقبوا المزيد!