

TERVEZŐ: Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSZTRÁCIÓ: Marie CARDOUAT

KIADÓ: Régis BONNESSÉE

Dixit

Szabálykönyv



A tervező gondolata

„Mi sem volt szórakoztatóbb gyerekkorunkban, mint a jó öreg bűjőcskát játszani. Ezzel a játékkal azt szeretném, hogy mindenkiből előbújjon a gyermeki énje, és újra átélje ezt az élményt...

Hogyan használhatok egy szót vagy mondatot, hogy a helyes ösvényre tereljem a többieket, de közben mégse legyek teljesen egyértelmű? Tele érzelmekkel és meglepetésekkel, a *Dixit* magával ragad minden korosztályt és átrepít minket képzeletünk határára. De ennél is fontosabb, hogy közelebb hoz minket egymáshoz. Talán azért, mert a képek mindannyiunk életének részei.”

Készítők: Tervező: Jean-Louis Roubira • Illusztráció: Marie Cardouat • Stúdióvezető: Mathieu Aubert • Projektmenedzser: Laurent Contios • Fejlesztő: Valentin Gaudicheau • Művészeti vezető: Maëva Da Silva • Tördelő: Thomas Dutertre • Grafikai tervező: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Gyártásvezető: Alexandra Soporán • Nemzetközi értékesítés: Maximilien Da Cunha • Marketingvezető: Laurent Contios • Kommunikáció és események: Isabelle Doll & Paul Neveur • Háttér munkálatok: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

A játék áttekintése

Minden körben valamelyikötök magára ölti a mesélő 🐱 szerepét. Ő azzal tud pontot (🌸) szerezni, hogy az általa adott mondat alapján a többi játékos 🐱 kitalálja a kártyáját. **Azonban a mondatnak elég kifinomultnak kell lennie, mert ha minden játékos kitalálja a kártyáját, nem szerez pontot!** A többi játékos a mesélő kártyájának kitalálásáért és az ügyesen kiválasztott saját kártyájukra kapott szavazatokért kapnak pontot 🌸.

A játék azzal a körrel ér véget, amikor legalább egy játékos elérte a 30 pontot 🌸. A legtöbb pontot 🌸 elérő játékos nyeri a játékot.

A játék előkészítése

A doboz tartalma

- ♦ ez a szabálykönyv
- ♦ 84 Dixit kártya
- ♦ 8 szavazótárcsa
- ♦ 8 nyúlfigura fából
- ♦ 1 játéktábla az alábbi részekkel:
 - A** 1 pontozósáv
 - B** 8 kártyahely
 - C** 1 játékossegédlet (Emlékeztető a pontozásról)

A játék menete

Az előkészületek után az lesz az első mesélő 🐱, akinek elsőként jut eszébe mondat valamelyik kártyájáról.

A feladvány létrehozása

A mesélő megnézi a kezében tartott 6 kártyát. Kiválasztja az egyiket **(anélkül, hogy megmutatná)**, és kitalál hozzá egy mondatot, amit hangosan ki is mond (egy szót vagy kifejezést, lásd a következő oldalon a „Tippek a mesélőnek” részt). Ezután a többi játékos kiválasztja a kezében tartott lapok közül azt, amelyikre szerinte a leginkább illik a mesélő kijelentése. Minden játékos **lefordítva** odaadja a kiválasztott kártyát a mesélőnek, aki **összekeveri** ezeket a saját kártyájával.

A feladvány megoldása

A mesélő felfordítva leteszi az összes kártyát a tábla szélén jelölt kártyahelyekhez (a számoknak láthatónak kell maradniuk).
Példa: 6 játékos esetén a kártyákat az 1-től 6-ig számozott helyekre teszi.

A többi játékos célja, hogy megtalálja a mesélő kártyáját. Minden játékos (kivéve a mesélőt) kezébe veszi a szavazótárcsáját, és beállítja arra a számra, amelyik számú kártya szerinte a mesélőé. A játékosok nem szavazhatnak a saját kártyájukra. Ha mindenki megtette tippjeit, a játékosok (egyszerre) megmutatják szavazótárcsaikat, és ráteszik a nekik megfelelő kártyákra.

Ezután kezdődik a pontozás. A mesélő felfedi kártyáját, és megszámlolja a rajta lévő szavazatokat.



Ha **minden** játékos eltalálta a mesélő kártyáját **vagy senki** sem találta el:

- 🐱 A mesélő nem kap pontot 🌸.
- 🐱 A többi játékos **2** pontot 🌸 kap.



Ha **legalább egy** játékos eltalálta a mesélő kártyáját, de **nem mindenki**:

- 🐱 A mesélő **3** pontot 🌸 kap.
- 🐱 A játékosok, akik a mesélő kártyájára szavaztak, szintén **3** pontot 🌸 kapnak.
- A többiek nem kapnak pontot 🌸.



Minden játékos 🐱 (kivéve a mesélőt) kap plusz **1** pontot 🌸 minden szavazatért a saját kártyáján.

A játékosok a kapott pontoknak 🌸 megfelelően lépnek előre a nyúlfigurájukkal a pontozósávon.

A kör vége

Az összes kijátszott kártyát képpel felfelé tegyék egy dobópakliba a játéktól távolabb. A játékosok húzzanak 1-1 kártyát a húzópakliból, hogy ismét 6 lap legyen a kezükben. Ha nincs elég kártya a húzópakliban mindenki számára, a maradék lapokat a dobópakli lapjaival összekeverve új húzópakli formálható.

A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét.

A játék vége: Ha a kör végén legalább egy játékos elérte a 30 pontot 🌸 a pontozósávon, a játék véget ér. A legtöbb pontot 🌸 elérő játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

- 1 Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó pontozótárcsát és nyúlfigurát.
- 2 A játékosok leteszik a nyúlfigurájukat a pontozósáv nulladik mezőjére. Ezek a figurák mutatják a játékosok megszerzett pontjait a játék során.
- 3 A 84 kártyát összekeverjük, majd minden játékosnak osztunk 6 lapot képpel lefordítva.
- 4 A maradék kártyák alkotják a húzópaklit.



Tippek a mesélőnek

A mondat állhat egy vagy akár több szóból is, lehet egy hangutánzó vagy hangfestő szó, lehet kitalált, de lehet akár egy idézet egy ismert műből (vers, dalszöveg, film, közmondás vagy bármi más). Akár el is énekelhető, elmutogatható.

Ha a mondat túl könnyű (például túl egyértelműen írja le a képet) vagy túl nehéz (túl elvont vagy túl személyes), a mesélő valószínűleg nem fog pontot szerezni. Ezért meg kell találnia azt az egyensúlyt, hogy legalább egy, de ne az összes játékos találja el a kártyáját. Ez kezdetben kicsit nehéznek tűnhet, de mindenki hamar bele fog jönni!



1. példa: a mesélő kijelentése: „Az ÉN születnapom!”

A kártya egy olyan eseményre emlékezteti, amikor egyvalaki a többiek figyelmének középpontjában van, akár csak egy születnapon. Reméli, hogy a többiek közül is páran így fognak gondolkodni.

2. példa: a mesélő kijelentése: „Újjászületés”

Ez a kártya az élet múlására emlékezteti, ahogyan újabb és újabb generációk követik egymást. Úgy érzi, ez egy jól kiegyensúlyozott segítség, kitalálható, de nem túl egyértelmű. Reméli, hogy jól gondolja!



Példa a pontozásra 6 játékos esetén



Legalább egy játékos a mesélő kártyájára szavazott, de nem mindenki.



A **rózsaszín** játékos a mesélő, így ő **3** pontot kap.



A **kék** és a **zöld** játékos eltalálták a mesélő kártyáját, így mindketten **3** pontot kapnak.

A **lila**, a **sárga** és a **piros** játékos nem találták el a mesélő kártyáját, így ők nem kapnak pontot.



A **piros** játékos a **lila** játékos kártyájára szavazott, ezért a **lila** játékos kap plusz **1** pontot.

A **lila** és a **sárga** játékos a **kék** játékos kártyájára szavaztak, ezért a **kék** játékos plusz **2** pontot kap.

A kör végén a játékosok összesítik pontjaikat:

Pink = 3 **Blue** = 5 **Green** = 3 **Purple** = 1 **Yellow** = 0 **Red** = 0

3 fős játékváltozat

A játékosok 6 helyett 7 lappal a kezükben játszanak.

• A feladvány létrehozásához a játékosok (kivéve a mesélőt) 1 helyett 2 kártyát játszanak ki a kezükből, így a mesélő kártyájával együtt 5 kártya kerül a tábla köré. A kör végén ezek a játékosok 2 kártyát húznak a pakliból.

• A feladvány megoldása során a játékosok (kivéve a mesélőt) ugyanúgy **1** pontot szereznek a kártyájukra kapott szavazatért (bármelyik kártyára).

A többi szabály változatlan.

Dixit

Kiegészítők

Éljetek át újabb álmokat a mesék világában!

KALANDOK
Az ártatlanság
álomszerű
keresése

UTAZÁS
Misztikus és
varázslatos utak

EREDET
Fantasztikus
világok születése

ÁLMODOZÁSOK
Álomképeket
felidéző ébredések

EMLÉKEK
Ragyogó
gyermekkori
ereklyék

LÁTOMÁSOK
Tündérvilágok
felfedezése

HARMÓNIÁK
A varázslatos
egyensúly világa

JUBILEUM
Amelyben minden
korábbi egyesül

TÜKÖRKÉPEK
Egy keserédes kép a
társadalmunkról

Minden kiegészítőben egyedi képi világot találsz, 84 extra méretű kártyán.

...és még sok követi!

