

TASARIMCI : Jean-Louis ROUBIRA ÇİZEN : Marie CARDOUAT

YAYIMCI : Régis BONNESSÉE

Dixit

Oyun Kuralları



Tasarımının mesajı

“Çocukken oynadığımız çılgın saklambaç oyunlarımızdan daha evrensel ve eğlenceli ne olabilir ki? Bu oyunla, herkesin içindeki çocuk ile yeniden bağlantı kurmasını sağlamak istedim...”

Yeterli derecede belirsizliği koruyarak, oyun arkadaşlarıma doğru ipuçlarını vermek için bir kelimeyi veya cümleyi nasıl kullanırım? Duyguların ve sürprizlerin mekanı olan *Dixit*, en küçüğünden yaş almış yetişkinlere kadar pek çok kişiyi büyüleyerek bizleri hayal gücümüzün sınırlarına götürüyor. Ama her şeyden önce, *Dixit* bizi birbirimize yaklaştırıyor. Bunun nedeni, belki de bizim için resimlerdeki *imgelerin* daha çok önem taşımasındandır.”

Dixit Ekibi: Tasarımcı: Jean-Louis Roubira • Çizen: Marie Cardouat • Stüdyo Sorumlusu: Mathieu Aubert • Proje Müdürü: Laurent Contios • Oyun Geliştirme: Valentin Gaudicheau • Sanat Yönetmeni: Maeva Da Silva • Planlama ve Uyumlama: Thomas Dutertre • Grafik Tasarım: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Üretim Müdürü: Alexandra Soporan • Uluslararası Satış: Maximilien Da Cunha • Pazarlama Müdürü: Laurent Contios • İletişim ve Etkinlikler: Isabelle Doll & Paul Neveur • İdari Ofis: Marion Ludovici & Pascale Belot • Türkçeye Çeviren: N. Nur Sevenler

*Yeni Oyun Alanı
Yeni Oylama Çarkı
& Oyuncu*

anne
HER YAŞA AKIL OYUNLARI

Libellud

Oyuna Genel Bakış

Her turda, farklı bir oyuncu "hikaye anlatıcısı"  olur. Verdiği bir ipucu sayesinde diğer oyunculara  kartını tahmin ettirerek puan () kazanır. **Ancak bu ipucu çok açık olmamalı, çünkü herkes doğru kartı bulursa, hikaye anlatıcısı hiç puan alamaz!** Diğer tüm oyuncular hikaye anlatıcısının kartını bularak ve elindeki uygun bir çeldirici kart sayesinde diğer oyuncuların oylarını alarak puan kazanır.

Oyun, bir oyuncu 30 'a ulaştığında veya 30 'ı geçtiğinde sona erer. En çok 'ı olan oyuncu oyunu kazanır.

Hazırlık

İçindekiler

- ◆ Oyunun Kuralları (bu kitapçık)
- ◆ 84 *Dixit* kartı
- ◆ 8 oylama çarkı
- ◆ 8 ahşap tavşan

1 oyun alanı; şu bölümlerden oluşur:

A 1 puanlama yolu

B 8 kart yuvası

C 1 puanlama şeması

(Nasıl puan alınacağına dair hatırlatma)

Oyun

Oyun alanı hazırlandıktan sonra elindeki kartlardan birinden esinlenerek bir cümle kuran ilk oyuncu ilk turda hikaye anlatıcısı  olur.

Bir Bilmece Oluşturma

Hikaye anlatıcısı elindeki 6 karta bakar. Kendisine ilham veren bir kart seçer (**kartı göstermez**) ve yüksek sesle kartla ilgili bir ipucu söyler (bir kelime veya cümle, bir sonraki sayfada «Hikaye Anlatıcısına Öneri» bölümüne bakın). Daha sonra her bir oyuncu, elindeki 6 karttan hikaye anlatıcısının verdiği ipucunu en iyi şekilde yansıttığını düşündüğü kartı seçer. Seçtiği kartı **kapalı olarak** hikaye anlatıcısına verir ve anlatıcı topladığı tüm kartları kendisinininki ile birlikte **kariştirir**.

Bilmeceyi Çözme

Hikaye anlatıcısı, kartları oyun alanının etrafına, belirtilen kart yuvalarına denk gelecek şekilde rastgele yerleştirir (yuvalar üzerindeki sayılar görünür kalmalıdır). *Örnek: 6 oyuncu oynuyorsa, 6 kartı 1'den 6'ya kadar numaralandırılmış yuvalara yerleştirir.*

Diğer oyuncuların amacı, hikaye anlatıcısının kartını bulmaktır. Her oyuncu (hikaye anlatıcısının dışında) oylama çarkını alır, ardından hikaye anlatıcısının kartı olduğunu düşündüğü kartın numarası görünecek şekilde gizlice çarkı çevirir. Oyuncular kendi kartlarına oy veremezler. Herkes oylama işlemini bitirdiğinde, aynı anda oylama çarklarını açar ve oy verdikleri kartın üzerine yerleştirir.

Ardından puanlama aşaması başlar. Hikaye anlatıcısı kartının hangisi olduğunu açıklar ve aldığı oyları sayar:



Tüm oyuncular hikaye anlatıcısının kartına oy verirse **veya** hikaye anlatıcısının kartına **hiçbir** oyuncu oy vermezse:

 Hikaye anlatıcısı puan alamaz .

 Diğer oyuncuların her biri 2  alır.



Bazı oyuncular hikaye anlatıcısının kartına oy verip **bazıları vermediyse**:

 Hikaye anlatıcısı 3  alır.

 Hikaye anlatıcısının kartına oy veren oyuncular da 3  alır.

Diğerleri puan alamaz .



Ayrıca, her bir oyuncu (hikaye anlatıcısı hariç) kendi kartına verilen her oy için 1 ek  alır.

Oyuncular tavşan piyonlarını puanlama yolu boyunca  başına bir adım ilerletir.

Turun Sonu

Oyun sırasında ortaya konan kartlar, oyundan uzakta bir yere açık olarak yerleştirilerek kullanılmış kart destesi oluşturulur. Her bir oyuncu kapalı kart destesinden birer kart çekerek yeniden elindeki kart sayısını 6'ya tamamlar. Çekme destesinde tüm oyunculara dağıtmak için yeterli kart kalmadıysa, kalan kartlar ve oynanmış kartlar karıştırılarak yeni bir çekme destesi oluşturulur.

Hikaye anlatıcısının solundaki oyuncu, bir sonraki turda yeni hikaye anlatıcısı olur.

Oyunun sonu: Bir turun sonunda, bir veya daha fazla oyuncu puanlama yolunda 30 veya daha fazla 'a ulaştıysa, oyun sona erer. En çok 'a sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Beraberlik durumunda, ilgili oyuncular birinciliği paylaşır.

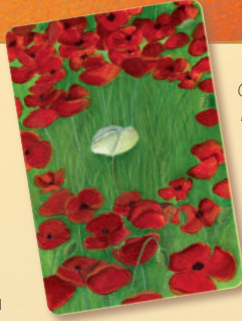
- 1 Her oyuncu bir renk seçer, ardından bu renge karşılık gelen oylama çarkını ve tavşan piyonunu alır.
- 2 Her oyuncu tavşan piyonunu puanlama yolunun başlangıç bölgesine yerleştirir. Bu piyon, oyuncunun oyun sırasında aldığı toplam 1'ı gösterir.
- 3 84 kartın hepsini karıştırın ve her oyuncuya kapalı olarak 6'şar kart dağıtın.
- 4 Kalan kartlarla bir çekme destesi oluşturun.



Hikaye Anlatıcısına Öneri

İpucu, istediğiniz kadar kelimeden oluşan bir cümle olabilir. Mevcut eserlerden (şiir, şarkı, film, atasözleri...) esinlenebilir veya alıntı yapabilirsiniz. Hatta şarkı söyleyerek, ses veya hareketlerle taklit ederek de ipucu verebilirsiniz.

İpucu aşırı kolay (örneğin fazla açıklayıcı) veya aşırı zorsa (fazla soyut veya kişisel), hikaye anlatıcısı puan alamayabilir. Anlatıcının doğru dengeyi bulması gerekir, böylece en az bir oyuncu, ancak tüm oyuncular değil, kartını bulabilir. İlk başta kolay görünmeyebilir, ancak ilham çabucak gelir!



Örnek 1: Hikaye anlatıcısı «**BENİM doğum günüm!**» der. Bu kart ona, bir doğum günü partisindeki gibi dikkatlerin odaklandığı ve tüm gözlerin üzerine çevrildiği birini çağrıştırmıştır. Anlatıcı, bu düşüncesinin bazı oyuncular tarafından anlaşılmasını umar!

Örnek 2: Hikaye anlatıcısı «**Yeniden Doğuş**» der. Bu kart ona devam eden ve nesilden nesile geçen Yaşamı hatırlatmıştır. Bu kelimenin iyi dengelenmiş bir ipucu olduğunu ve kartının aşırı açıklayıcı olmadığını için bazı oyuncular tarafından tahmin edilebileceğini düşünür. Bu ipucu ile puan kazanmayı bekler!



6 Oyuncu İçin Puanlama Örneği



Bazı oyuncular hikaye anlatıcısının kartına oy verdi, ancak hepsi değil.



Pembe bu turda hikaye anlatıcısı, bu nedenle 3 1'ı alır.



Mavi ve **Yeşil** hikaye anlatıcısının kartını buldular, bu nedenle her biri 3 1'ı alır.
Mor, **Sarı** ve **Kırmızı** hikaye anlatıcısının kartını bulamadıkları için puan alamazlar.



Kırmızı, **Mor**'un kartına oy verdi. Bu nedenle, **Mor** 1 ek 1'ı alır.
Mor ve **Sarı**, **Mavi**'nin kartına oy verdi. Bu nedenle, **Mavi** 2 ek 1'ı alır.

Bu turun sonunda sırasıyla oyuncuların aldıkları puanlar:

Pembe = 3 1'ı **Mavi** = 5 1'ı **Yeşil** = 3 1'ı **Mor** = 1 1'ı **Sarı** = 0 1'ı **Kırmızı** = 0 1'ı

3 Oyuncu İçin Kurallar

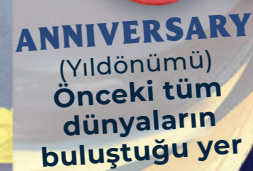
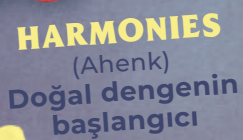
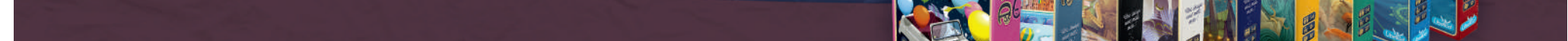
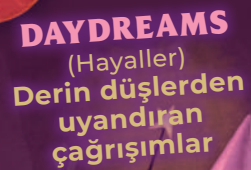
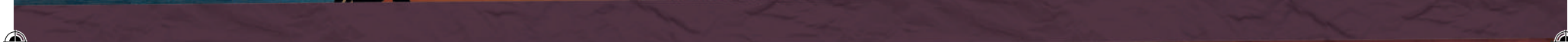
Her bir oyuncu 6'şar yerine 7'şer kart alır.

- Anlatıcı dışındaki tüm oyuncular 1 yerine 2'şer kart verir. Böylece anlatıcının kartı, toplam 5 kart içinden tahmin edilmeye çalışılır. Tur sonunda 1 yerine 2 kart çekerek ellerindeki kartı 6'ya tamamlarlar.

- Puanlama aşamasında, oyuncular (hikaye anlatıcısı hariç) kendi kartlarına (iki kartından hangisi olduğu önemli değil) bir oy almışlarsa, 1 ek 1'ı kazanırlar.

Oyundaki diğer kurallar değişmez, aynıdır.

Hayalleriniz ek kartlar ile devam ediyor!



Her ek kart kutusu, 84 benzersiz büyük boyutlu kartları
ile kendine özgü bir evren içerir.

