

Jean-Louis ROUBIRA

Marie CARDOUAT & Pierò

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Libellud





# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

Szerző  
Jean-Louis Roubira

Illusztráció  
Marie Cardouat  
Pieró

Kiadó  
Libellud

## A játék tartalma

- pontozótábla
- 84 színes kártya
- 12 szavazótábla
- 24 szavazatjelölő
- 12 fa nyúlfigura
- 1 szabályfüzet

## Előkészületek

A pontozótábla két részét illesszék össze, és a táblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos választ egy szavazótáblát, és az azzal megegyező színű nyúlfigurát a pontozótábla 0-s mezőjére teszi. Keverjük meg a 84 kártyát, és osszuk minden játékosnak 6 lapot. A megmaradt lapok alkotják a húzópaklit.

- 3-6 játékos esetén minden játékos 1 szavazatjelölőt kap (a szín nem számít)
- 7-12 játékos esetén minden játékos 2 szavazatjelölőt kap (a szín nem számít)

*Figyelem: a lapjaitokat soha ne mutassátok meg a többieknek!*

## A játék áttekintése

### A mesélő

A játék minden körében van egy mesélő. A mesélő megnézi a kezében tartott hat lapot, és választ közülük egyet. Az adott kártya alapján kigondol valamit, majd hangosan kimondja. A választott lapot nem szabad megmutatnia a többieknek.

A mesélő szabadon mondhat, amit csak akar, lehet egyetlen szó vagy egy hosszú, összetett mondat, sőt akár csak egy hangutánzó szó is. Lehet kitalálni szöveget, de idézet is (verssor, dalrészlet, film- vagy könyvcím, közmondás stb.).

*A játék első körében az lesz a mesélő, aki először bejelenti, hogy: az egyik lapjáról eszébe jutott valami, amit mondani szeretne.*

### Kártyák átadása a mesélőnek

A többi játékos kiválasztja a kezében lévő hat kártya közül azt, amelyik a véleménye szerint a legjobban illusztrálja a

mesélő által mondottakat. A kiválasztott kártyát a játékosok lefordítva (úgy, hogy a többiek ne lássák) átadják a mesélőnek, aki a kapott lapokat a saját lapjával elkeveri. Ezt követően a megkevert kártyákat a mesélő képpel felfelé elhelyezi a pontozótábla 1-től 12-ig számozott mezőire.

### A szavazás: megtalálni a mesélő kártyáját

A játékosok célja az, hogy kitalálják, a pontozótáblára tett lapok közül melyik a mesélő kártyája.

A mesélőt kivéve minden játékos titokban arra a képre szavaz a saját szavazótábláján, amelyről azt gondolja, hogy az a mesélő által kiválasztott lap. Például ha egy játékos szerint a 3-as számú mezőre tett lap a mesélő kártyája, akkor jelölőjét a szavazótáblája 3-as mezőjére teszi úgy, hogy a többiek ne láthassák. Amint mindenki elhelyezte szavazatjelölőjét, a játékosok felfedik szavazótábláikat, és a mesélő megmutatja, melyik volt az ő kártyája.

### A szavazás 7 vagy több játékos esetén

Minden játékos leteheti, ha akarja, egy második szavazatjelölőjét is a szavazótáblájára egy másik kép számához, hogy növelje a találati esélyét. Csak az első jelölőt kötelező letenni, a másodikat nem.

*Figyelem! A játékosoknak tilos a saját kártyájukra szavazniuk.*

### Pontozás

- Ha mindenki eltalálta, hogy melyik volt a mesélő kártyája vagy senki nem találta el, akkor a mesélő nem kap pontot, mindenki más viszont 2-2 pontot kap.
- Minden más esetben 3 pont jár a mesélőnek, illetve minden olyan játékosnak, aki eltalálta a mesélő kártyáját.
- Ezen felül a mesélőn kívül minden játékos 1-1 pontot kap minden olyan tippért, amelyet az ő kártyájára adtak le. Ily módon legfeljebb 3 bónuszpont kapható, még akkor is, ha a kártya 3-nál több tippet kapott.

A játékosok a kapott pontjaikat lelépik a pontozótáblán a nyúlfigurájukkal.

### Pontozás 7 vagy több játékos esetén

- Ha mindenki eltalálta, hogy melyik volt a mesélő kártyája vagy senki nem találta el, akkor a mesélő nem kap pontot, mindenki más viszont 2-2 pontot kap.
- Minden más esetben 3 pont jár a mesélőnek, illetve minden olyan játékosnak, aki eltalálta a mesélő kártyáját.
- Ezen felül a mesélőn kívül minden játékos 1-1 pontot kap minden olyan tippért, amelyet az ő kártyájára adtak le. Ily módon legfeljebb 3 bónuszpont kapható, még akkor is, ha a kártya 3-nál több tippet kapott.
- Azok a játékosok, akik úgy találták el a mesélő kártyáját, hogy csak az egyik szavazatjelölőjüket használták, 1 bónuszpontot kapnak.

### A kör vége

A használt lapokat eldobjuk, majd minden játékos húz 1 lapot a húzópakliból, hogy mindenkinek újra 6 lapja legyen. Ha a húzópakli lapjai elfogytak, a dobott lapok megkeverésével formálunk új húzópaklit. A következő kör mesélője a jelenlegi mesélőtől balra ülő játékos lesz. A mesélő szerepe így jár körbe a játék végéig.

## A játék vége

A játék azzal a körrel ér véget, amikor valamelyik játékos elérte nyúlfigurájával a 30 pontot a pontozótáblán. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Pontegyenlőség esetén a játéknak több győztese is van.

## Játékvariáns 3 fő részére

A játékosok 6 helyett 7 lapot tartanak kezükben, és a mesélőt kivéve mindenki 2 lapot ad a mesélőnek. Ily módon mindig 5 kártya közül kell majd választani. A kör végén a mesélő egy, a másik két játékos két kártyát húz a kezébe.





## Dixit-parti - játékváltozat 6-12 fő részére

### Előkészületek

A pontozótábla két részét illesszék össze, és a táblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos válassz egy szavazótáblát, és az azzal megegyező színű nyúlfigurát a pontozótábla 0-s mezőjére teszi. Keverjük meg a 84 kártyát, és osszuk minden játékosnak 5 lapot. A megmaradt lapok alkotják a húzópaklit. Minden játékos kap egy zöld szavazatjelölőt, és az első kör mesélője kap emellett egy pirosat is.

### A játék áttekintése A mesélő

A játék minden körében van egy mesélő. A mesélő, még azelőtt, hogy megnéznék lapjait, hangosan mond valamit (az alapjátékhoz hasonlóan itt sincs megkötés arra, hogy mit lehet mondani). Az alapjátékkal ellentétben itt tehát a mesélő által mondottak nem kapcsolódnak egy saját kártyalapjához.

*A játék első körében az lesz a mesélő, aki először bejelenti, hogy eszébe jutott valami, amit mondani szeretne.*

### Kártyák átadása a mesélőnek

Minden játékos, a mesélőt is beleértve, kiválasztja a kezében lévő kártyák közül azt, amelyikre véleménye szerint leginkább illenek a mesélő által mondottak. A kiválasztott kártyát a játékosok lefordítva átadják a mesélőnek, aki a kapott lapokat a saját lapjával elkeveri. A megkevert kártyákat a mesélő képpel felfelé elhelyezi a pontozótábla 1-től 12-ig számozott mezőire.

### A szavazás: melyik a legtalálósabb kártya?

A játékosok (a mesélővel együtt) titokban szavaznak arra, hogy szerinük a pontozótáblára tett lapok közül melyik illik leginkább a mesélő által mondottakra. Minden játékos titokban ahhoz a képhez tartozó számra teszi zöld jelölőjét a saját szavazótábláján, amelyik szerinte a legjobban illusztrálja azt, amit a mesélő mondott. Minél több játékos szavaz egy kártyára, a lap tulajdonosa annál több pontot fog kapni.

De vigyázat! A mesélőnek – szintén titokban – a piros jelölőjével is szavaznia kell egy lapra, és azért a lapért, amelyre a piros szavazólapka került, nem jár pont. A mesélő joga eldönteni, melyik legyen az a kártya, amelyért nem jár pont. A mesélő dolga tehát, hogy lehetőleg sok ponttól szabadítsa meg a többieket, a többieknek pedig ezt a veszélyt észben tartva kell lapot választaniuk. Amint mindenki elhelyezte jelölőjét, a játékosok felfedik szavazótábláikat.

*A mesélő tehát mindig két jelölővel szavaz, egy zölddel ÉS egy pirossal. A játékosok szavazhatnak a saját lapjukra is.*

### Pontozás

• Minden játékos annyi pontot kap, ahány zöld jelölő van amellett a lap mellett, amelyikre ő maga szavazott. Ily módon legfeljebb 5 pont kapható. A játékosok a saját jelölőjükért is kaphatnak pontot.

- Ha egy játékos egyedül szavazott egy lapra, nem kap pontot.
- Azok a játékosok, akik arra a lapra szavaztak, amelyet a mesélő pirossal jelölt, nem kapnak pontot.

**Példa:** Tamás és másik 5 játékos egyaránt a 3-as lapra tette voksát. Tamásnak ezért 6 pont járna, de mivel a szereshető pontok maximális száma 5, így csak 5 pontot kap. Csaba és Anna a 2-es lapra szavazott, de mivel a mesélő ezt a lapot jelölte meg pirossal, így ők ezúttal nem kapnak pontot. Kati egyedül szavazott egy lapra, így ő sem kaphat pontot.

### A kör vége

A használt lapokat eldobjuk, majd minden játékos húz 1 lapot a húzópakliból, hogy mindenkinek újra 5 lapja legyen. Ezután a lapjait képpel lefordítva mindenki a bal oldali szomszédjának adja. Ha a húzópakli lapjai elfogytak, a dobott lapok megkeverésével formáljunk új húzópaklit. A következő kör mesélője a jelenlegi mesélőtől balra ülő játékos lesz.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha már minden játékos volt egyszer mesélő. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Pontegyenlőség esetén a játéknak több győztese is van.

*Ha hosszabb játékol szeretnétek játszani, egyszerűen játsszatok addig, míg mindenki kétszer vagy többször lesz mesélő.*

## Dixit csapatverseny - játékváltozat 6, 8, 10 vagy 12 játékos részére

### Előkészületek

A pontozótábla két részét illesszék össze, és a táblát tegyék az asztal közepére. Ezután alakítsatok kétfős csapatokat, és üljétek úgy, hogy mindenki a párjával szemben üljön.

Minden csapat választ egy szavazótáblát, és az azzal megegyező színű nyúlfigurát a pontozótábla 0-s mezőjére teszi. Keverjük meg a 84 kártyát, és osszuk minden játékosnak 4 lapot. A megmaradt lapok alkotják a húzópaklit.

### A játék áttekintése A mesélő

A mesélő szerepe megegyezik az alapjátékban leírtakkal.

### Kártyák átadása a mesélőnek

A mesélő csapattársa is kiválasztja a mesélő által mondottakra legjobban illő lapját, és átadja azt a mesélőnek. A többi csapat játékosai eldöntik, melyikük ad át egy lapot a mesélőnek. A csapattársak beszélhetnek egymással, de csak úgy, hogy a többiek is hallhassanak minden szót. Tilos megmutatniuk egymásnak a lapokat, illetve elmondaniuk, hogy a lapok mit ábrázolnak. A kiválasztott kártyát a csapatok képpel lefordítva

átadják a mesélőnek, aki a kapott lapokat elkeveri az általa kiválasztott kártyával. A megkevert kártyákat a mesélő képpel felfelé elhelyezi a pontozótábla 1-től 12-ig számozott mezőire.

### Szavazás és pontozás

A szavazásban sem a mesélő, sem azok nem vesznek részt, akik beadtak lapot. A szavazás és a pontozás ugyanúgy zajlik, mint az alapjátékban (a szavazás és pontozás 7 vagy több játékosra vonatkozó szabályai azonban nem használatosak).

*Fantasz! Ne feledjétek, hogy sem a mesélő, sem a csapattársa nem vesz részt a szavazásban.*

### A kör vége

A használt lapokat eldobjuk, majd azok a játékosok, akik kijátszottak lapot a kezükből, húznak egy-egy lapot a húzópakliból, hogy mindenkinek újra 4 lapja legyen. Ha a húzópakli lapjai elfogytak, a dobott lapok megkeverésével formáljunk új húzópaklit. A következő kör mesélője a jelenlegi mesélőtől balra ülő játékos lesz.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha már minden játékos volt egyszer mesélő. Az a csapat nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie. Pontegyenlőség esetén a játéknak több győztese is van.

*Ha hosszabb játékot szeretnétek játszani, egyszerűen játsszatok addig, míg mindenki kétszer vagy többször lesz mesélő.*



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.,  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)  
Számazási hely: EU





# Dixit

Kiegészítők

Éjtek át újabb álmokat a mesék világában!

**KALANDOK**  
Az ártatlanság álomszerű keresése

**UTAZÁS**  
Misztikus és varázslatos utak

**EREDET**  
Fantasztikus világok születése

**ALMODOZÁSOK**  
Álomképeket felidéző ébredések

**EMLÉKEK**  
Ragyogó gyermekkori ereklyék

**LÁTOMÁSOK**  
Tündérvilágok felfedezése

**HARMÓNIAK**  
A varázslatos egyensúly világa

**JUBILEUM**  
Amelyben minden korábbi egyesül

Minden kiegészítőben egyedi képi világot találsz, 84 extra méretű kártyán



... és még sok követi!