



3–6 játékos számára, 8 éves kortól

A játék tartalma

- 1 pontozósáv a doboz belsejében
- 84 színes kártya
- 36 szavazólap (6 színben, 1–6-ig terjedő értékben)
- 6 nyúl figura fából

A játék előkészítése

A játékosok választanak maguknak 1-1 nyúl figurát, és a pontozósáv nulladik mezejére, a tavirózsára helyezik őket. A 84 kártyát összekeverjük, majd minden játékosnak osztunk 6-6 darabot.

A maradék kártya alkotja a húzó paklit. Ezután a játékosok számának megfelelően mindenki maga elé veszi a megfelelő értékű szavazólapokat. 3 és 5 játékos esetén 1-5-ig, 4 játékos esetén 1-4-ig, 6 játékos esetén 1-6-ig terjedő értékben.

Figyelem! A kiosztott kártyákat titokban kell tartani a többi játékos előtt.

A játék menete

A mesélő

Minden körben van egy mesélő. A mesélő kiválaszt egyet a kezében lévő 6 lap közül, és kitalál hozzá egy mondatot, amit elmond a többieknek.

A mondat sokféle lehet: állhat egy, vagy akár több szóból is, lehet

egyszerűen egy hangutánzó vagy hangfestő szó, lehet kitalált, de lehet akár egy idézet, részlet vagy egy ismert műalkotásra való utalás (*vers, dalszöveg, filmcím, közmondás vagy bármi más*).

Az első körben az lesz a mesélő, aki elsőként mondja be a kiválasztott képhez tartozó mondatot.

Kártyát adni a mesélőnek

A többi játékos kiválasztja a kezében lévő 6 kártya közül azt, amelyikre véleménye szerint leginkább illik a mesélő kijelentése. Ezután mindenki lefordítva odaadja a mesélőnek a kiválasztott kártyát. A mesélő a többiektől kapott kártyákat összekeveri a saját maga által kiválasztott lappal, és felfordítva leteszi őket egymás mellé az asztalra. A kártyák balról jobbra haladva kapnak 1-1 sorszámot: a baloldali lesz az 1. kártya, a tőle jobbra lévő a 2. stb.

Melyik lehetett a mesélő kártyája? – Szavazás

A játékosok (*a mesélőt kivéve*) megpróbálják kitalálni, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája. Ezután mindenki lefordítva maga elé teszi az adott kép sorszámának megfelelő szavazólapot. Ha például a harmadik képre szeretne tippelni va-

laki, akkor a 3-as számú lapot kell lefordítva maga elé tennie.

Ha mindenki maga elé tette a kiválasztott kártyának megfelelő számot, akkor felfordítjuk, és a megfelelő kártyára helyezük a szavazólapokat. Végül a mesélő elárulja, hogy melyik volt az ő kártyája.

Figyelem! Senki sem szavazhat a saját kártyájára!

Pontozás

- Ha mindenki eltalálta, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor a mesélő nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Ha senkinek sem sikerült kitalálnia, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája, akkor a mesélő szintén nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Egyéb esetekben a mesélő minden helyes tippért 3 pontot kap. A helyesen tippelőknak szintén 3-3 pont jár.
- A többi játékos (a mesélőt kivéve) plusz 1 pontot kap minden olyan tippért, amelyet az ő kártyájára adtak le.

Ezután a játékosok a kapott pontoknak megfelelően lépnek a pontozósávon.

A kör vége

A játékosok húznak 1-1 lapot, hogy ismét 6 kártya legyen a kezükben. A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét, majd később ugyanígy, az óramutató járásának megfelelően követik egymást a játékosok.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a pakliból elfogytak a kártyák. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie, és legelől áll a pontozósávon.

Példakör



Öt játékos ül az asztal körül: Marci, Juli, Miki, Lilla és Tamás.

Elsőként Marcinak sikerül bementania az egyik nála lévő képhez egy mondatot, így az első körben ő lesz a mesélő.

Marci mondata a következő: „Hol a boldogság?”. Ez a kijelentés „A boldogság a réten van” című filmre utal (Rendezte: Étienne Chatiliez 1995-ben, Szereplők: Michel Serrault stb.).

Marci kijelentése alapján a többiek megpróbálják kiválasztani a kezükben lévő kártyák közül azt, amelyikre a legjobban illik ez a mondat.

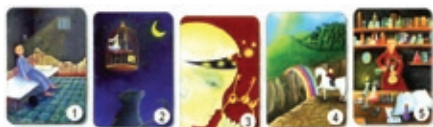
Lillának a következő kártyák vannak a kezében:



Lilla szerint a 6 kép közül a 3. felel meg leginkább Marci „Hol a boldogság?” kérdésének, ezért lefordítva odaadja neki a 3. kártyát.

Juli, Miki és Tamás szintén kiválasztanak egyet-egyét a kezükben lévő kártyák közül, és Marcinak adják.

Marci összekeveri a többiektől kapott kártyákat a sajátjával, és felfordítva az asztalra teszi őket.



A mesélőt kivéve minden játékos kiválaszt egyet a kint lévő 5 kártya közül, és lefordítva maga elé helyezi a megfelelő szavazólapot.



(*Természetesen mindenki Marci kártyáját próbálja megtalálni.*) Ha mindenki tippelt, a játékosok egyszerre felfordítják a szavazólapokat.

Egyedül Lillának sikerült eltalálnia, hogy Marci melyik kép alapján tette fel a kérdést (4. kép), ezért ő és Marci 3-3 pontot kapnak. Ketten Lilla kártyáját választották (1. kép), amiért Lillának két további pont jár. Tamás szintén kap egy plusz pontot, mert valaki az ő kártyájára (3. kép) tippelt.

Ebben a körben tehát Lilla 5, Marci 3 és Tamás 1 pontot kap. Juli és Miki nem kapnak pontot, mert nem találták el Marci kártyáját, és az ő képükre sem tippelt senki.

A következő körben Tamás lesz a mesélő, mert ő ül Marci balján.

Tippek a játékhoz

Ha a kártyához tett kijelentés túl egyértelműen írja le a képet, akkor mindenki egyszerűen felismeri, hogy melyik képről van szó, és a mesélő nem kap pontot. De természetesen ennek az ellenkezője is előfordulhat:

ha túl elvont a kijelentés, vagy ha csak nagyon távolról kapcsolódik a képhez, akkor senki sem fogja eltalálni a megfelelő lapot, és a mesélő szintén nem kap pontot.

Ezért a mesélőnek lehetőség szerint olyan kijelentést kell tennie, amely nem túl nyilvánvaló, de nem is túl elvont, hogy csak néhány játékosnak sikerüljön megtalálnia a megfelelő képet. Ez kezdetben elég nehéz feladat, de néhány kör után mindenki belejön majd a játékba, és könnyedén ki tudja találni a megfelelő mondatot.

Játékváltozatok

Három játékos esetén

A játékosoknak 7-7 lap van a kezében, és mindig 2-2 lapot adnak a mesélőnek. A mesélő ekkor is csak egy képet választ, de a többieknek 5 kártya közül kell választaniuk.

Pontozás: Ha csak egy játékos találja ki, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor ő is és a mesélő is 4-4 pontot kap, a szabályban szereplő 3 helyett.

Pantomim és ének

Ebben a változatban a mesélő énekelhet, dúdolhat, brummoghat, trillázhat valamit a képhez kapcsolódóan. De akár pantomimként is előadhat egy-két mozdulatot a képpel kapcsolatban. A pontozás a szokásos módon történik.

Természetesen az egyes változatok kombinálhatók, és tetszés szerint kiegészíthetők további ötletekkel.

Köszönetnyilvánítás

Jean-Louis Roubira és Régis Bonnessée köszönetüket fejezik ki mindenkinek, aki támogatja és segítette őket a játék megalkotásában: Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas & Noémi Roubira, Christelle & Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel & Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine & Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey és Benam Mohammadi, Claude & Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence & Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, Marylène Trouvé, David Prieto, Vincente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.

Fordította: Mohácsi-Gorove Anna

Dixit



A Dixit egyszerű szabályú partijáték. Nagyjából olyan képességekre van hozzá szükség, mint a Tabuban, csupán sokkal komolyabb taktikai ráérzéssel. Mindenki kap a kezébe hat darab nagyméretű kártyát, rajtuk festményekkel. A kezdőjátékos kiválaszt a kezében levők közül egyet, kitalál hozzá egy mondatot, amely a képre jellemző, de mégsem túl nyilvánvaló. Mindenki más is kiválaszt egy képet a kezéből, amelyre szerinte illik az adott mondat. Majd felfedjük a lapokat, és a mesélőn kívül mindenki szavazhat, hogy melyik képet választotta a mesélő.

Játékosok száma: 3–6. Életkor: 8+. A játék időtartama: 30 perc



Forgalmazza: Gém Klub Kft.
1092 Bp., Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Származási hely: Európai Unió



3 éven aluli gyermekeknek nem adható, mert az apró részeket beszippanthatják vagy lenyelhetik!