



# DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



## A játék tartalma

- pontozóábra
- 84 színes kártya
- 12 szavazóábra
- 24 szavazólapka
- 12 fa nyúlfigura
- 1 szabályfüzet

## Előkészületek

Hajtsátok szét a pontozóábrát, és tegyétek az asztal közepére. Minden játékos választ egy szavazóábrát, és az azzal megegyező színű nyúlfigurát a pontozóábra 0-s mezőjére teszi. Keverjük meg a 84 kártyát, és osszunk minden játékosnak 6 lapot. A megmaradt lapok alkotják a húzópaklit.

- 3–6 játékos esetén minden játékos 1 szavazólapkát kap (a szín nem számít)
- 7–12 játékos esetén minden játékos 2 szavazólapkát 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 kitalált szöveg, de lehet 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 pontozóábra 1-től 12-ig számozott mezőire.

### A szavazás: megtalálni a mesélő kártyáját

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

A mesélőt kivéve minden játékos titokban arra a képre szavaz a saját szavazóábráján, 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 szavazólapkáját a szavazóábrája 3-as mezőjére teszi úgy, hogy a többiek ne láthassák. Amint mindenki elhelyezte szavazólapkáját, a játékosok felfedik szavazóábráikat, és a mesélő megmutatja, melyik volt az ő kártyája.

### A szavazás 7 vagy több játékos esetén

Minden játékos leteheti, ha akarja, egy második szavazólapkáját is a szavazóábrájára egy másik kép számához, hogy növelje a találati esélyét. Csak az első lapkát 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.

### 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 tippelőlapjukat játszották ki, 1 bónuszpontot kapnak.

A játékosok a kapott pontjaikat lelépik a pontozóábrán a nyúlfigurájukkal.

### 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 pontozóábrán. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.

## 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

Hajtsátok szét a pontozótáblát, és tegyétek 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 osszunk minden játékosnak 5 lapot. A megmaradt lapok alkotják a húzópaklit. Minden játékos kap egy zöld szavazólapkát, és az első kör mesélője kap emellé egy pirosat is.

### A játék áttekintése

#### A mesélő

A játék minden körében van egy mesélő. A mesélő, még azelőtt, hogy megnézné 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 legtalálhatóbb kártya?

A játékosok (a mesélővel együtt) titokban szavaznak arra, hogy szerintük a szavazótáblára tett lapok közül melyik illik leginkább a mesélő által mondottakra. Minden játékos titokban ahhoz a képhez tartozó számra teszi zöld szavazólapkáját 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 szavazólapkájával 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 szavazólapkáját, a játékosok felfedik szavazótábláikat.

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

#### Pontozás

- Minden játékos annyi pontot kap, ahány zöld szavazólapka van amellet a lap mellett, amelyikre ő maga szavazott. Így módon legfeljebb 5 pont kapható. A játékosok a saját szavazólapkájukért is kaphatnak pontot.
- Ha egy játékos egyedül szavazott egy lapra, nem kap pontot.
- Azok a játékosok, akik arra a lapra szavaztak, amelyet a mesélő a piros lapkájával megjelölt, nem kapnak pontot.

**Példa:** Tamás és másik 5 játékos egyaránt a 3-as lapra tette voksát. Tamásnak ezért 6 pont járna, de mivel a szerezhető 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.

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

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

Hajtsátok szét a pontozótáblát, és tegyétek az asztal közepére. Ezután alakítsatok kétfős csapatokat, és üljetek 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 osszunk 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).

*Fontos! 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 ki játszottak 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.

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



Importálja: Gémlub, 1092 Budapest Ráday u. 30/B  
www.gemklub.hu

Származási hely: EU

Figyelem! Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, amelyeknek lenyelése fulladást okozhat!