



DiXit

Libellud

Tervező
Jean-Louis Roubira

Illusztráció
Marie Cardouat

Kiadó
Régis Bonnessée

A játék tartalma

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

A játék előkészítése

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

A maradék kártya alkotja a húzópaklit. Ezután a játékosok számának megfelelően mindenki maga elé veszi a megfelelő értékű szavazólapkákat. 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, akinek elsőként eszébe jut egy mondat valamelyik képéhez, és jelzi, hogy ő szeretné kezdeni a játékot.

Kártya kiválasztása a mesélő számára

A többi játékos kiválasztja a kezében lévő 6 kártya közül azt, amelyekre véleménye szerint leginkább illik a mesélő kijelentése. Ezután mindenki lefordítva odaadja a mesélőnek a kiválasztott kártyát anélkül, hogy megmutatná a többieknek.

A mesélő a többiektől kapott kártyákat összekeveri a saját maga által kiválasztott lappal, és felfordítva leteszi őket egymás mellé az asztalra. Balról jobbra haladva az első kártya lesz az 1-es számú, a mellette lévő a 2-es számú és így tovább.

Melyik lehetett a mesélő kártyája? – Szavazás

A játékosok (*a mesélőt kivéve*) megpróbálják kitalálni, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája. Mindenki maga elé teszi lefordítva azt a szavazólapkát, amelyiken az a szám látható, ahányadik kártya a játékos szerint a mesélő kártyája. Ha pl. a harmadik képre szeretne tippelni valaki, akkor a 3-as számú lapot kell lefordítva maga elé tennie.

Ha mindenki maga elé tette a kiválasztott kártyának megfelelő számot mutató lapkát, 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 viszont 2-2 pontot kapnak.
- Ha senkinek sem sikerült kitalálnia, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája, akkor a mesélő szintén nem kap pontot, a többiek viszont 2-2 pontot kapnak.
- Egyéb esetben a mesélő 3 pontot kap, és azoknak is 3 pont jár, akik rájöttek, melyik az ő kártyája.
- 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 előre a nyúlfigurájukkal a pontozósávon.

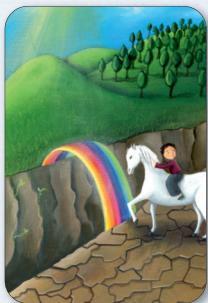
A kör vége

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 felhúztuk az utolsó kártyát. 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 kitalálnia 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 francia filmre utal.

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 kiválaszt egyet-egyét a kezében lévő kártyák közül, és Marcinak adják. Marci összekeveri a többiektől kapott kártyákat a sajátjával, és lefordítva az asztalra teszi őket.



A mesélőt kivéve minden játékos szavazni fog arra, hogy szerintük melyik Marci kártyája. Amint mindenki kiválasztotta a szavazólapját, egyszerre felfedik azokat.



Egyedül Lillának sikerült eltalálnia, hogy Marci melyik kép alapján tette fel a kérdést (4. kép), ezért ő és Marci 3-3 pontot kapnak. Kettőn Lilla kártyáját választották (1. kép), amiért Lillának két további pont jár.

Tamás szintén kap egy pluszpontot, 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 kap 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 könnyen 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 annyira 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 támogatta 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 és Molnár László (Lacxox)



Forgalmazza: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./b.
www.gemklub.hu