

Disney  
EDITION

TERVEZŐ: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSZTRÁCIÓ: Natalie DOMBOIS

KIADÓ: Régis BONNESSÉE

# Dixit



Ha már ismeritek a Dixit szabályait, már el is kezdhettek a játékot. A szabályok változatlanok. A játék során, ha szeretnétek, használhattok Disney-filmes utalásokat is.

## A tervező gondolata

A Dixit azzal az elképzeléssel jött létre, hogy a játékosok számára egy képzeletbeli utazást nyújtson, ami tele van meglepetésekkel.

A játékban megjelenő minden illusztráció ajtót nyit a képzeletünk sokszínű világába, a különleges élmény megosztásához pedig elég akár egyetlen szó is.




Az elmúlt években, a játékosok nagy örömeire, a különböző illusztrátorok újabb és újabb utazásra invitáltak bennünket.


A Dixit illusztrációi ezúttal a Disney- és Pixar-filmek világába invitálják a játékosokat, hogy egy teljesen új, mégis ismerős dimenzióban engedhessék szabadjára kreativitásukat. Csatlakozzatok hát hozzánk ezen a lenyűgöző utazáson, és éljétek át a Disney csodákkal átítatott világát!



**Készítők 2023:** Tervező: Jean-Louis Roubira • Illusztrátor: Natalie Dombois • Stúdióvezető: Mathieu Aubert • Projektmenedzser: Anouk Girard-Dagnas • Fejlesztő: Valentin Gaudicheau • Művészeti vezető: Maeva Da Silva • Tördelős: Thomas Dutertre • Grafikai tervező: Simon Hay és Joëva Gaubin • Gyártásvezető: Stéphane Robert • Nemzetközi értékesítés: Maximilien Da Cunha • Marketingvezető: Laurent Contios • Kommunikáció: Dorine Metral-Charvet és Ophélie Plimbert-Gris • Események: Paul Neveu • Háttér munkálatok: Marion Ludovici • Asmodee-munkatársak: Béatrice de La Rochefoucauld és Clotilde Borges • Disney-munkatársak: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish és Katreena Lines • További munkatársak: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Magyar fordítás: Heim Hunor • Lektorálás: Horváth Lajos, Nagy Levente

Libellud

## A játék áttekintése

Minden körben valamelyikőtök magára ölti a mesélő  szerepét. Ő azzal tud pontot () szerezni, hogy az általa adott utalás alapján a többi játékos , kitalálja a kártyáját. **Az utalásnak azonban kifinomultnak kell lennie, mert ha minden játékos kitalálja a kártyáját, nem szerez pontot!**

A többi játékos a mesélő kártyájának kitalálásáért és a saját kártyájukra kapott szavazatokért kap -ot.


A játék azzal a körrel ér véget, amikor legalább egy játékos elérte a 30 -ot. A legtöbb -ot elérő játékos (vagy játékosok) győz.

## Előkészületek

### A doboz tartalma

- ◆ ez a szabálykönyv
- ◆ 84 *Dixit*-kártya
- ◆ 6 szavazótárcsa
- ◆ 6 fabábu
- ◆ 1 játéktábla az alábbi részekkel:
  - A** 1 pontozósáv
  - B** 6 kártyahely
  - C** 1 játékossegédlet  
(Emlékeztető a pontozásról)

## A játék menete

Az előkészületek után az lesz az első mesélő , akinek elsőként jut eszébe egy utalás az egyik kártyáról.

### A feladvány létrehozása

A mesélő megnézi a kezében tartott 6 kártyát. Kiválasztja az egyiket (**anélkül, hogy megmutatná azt**), és kitalál hozzá egy utalást, amit hangosan ki is mond (ez lehet egy szó vagy egész mondat is, lásd a következő oldalon a „*Tipppek a mesélőnek*” részt). Ezután a többi játékos kiválasztja a kezében tartott 6 lap közül azt, amelyikre szerinte a leginkább illik a mesélő kijelentése. Minden játékos **képpel lefelé** odaadja a kiválasztott kártyát a mesélőnek, aki **összekeveri** ezeket a saját kártyájával.

### A feladvány megoldása





A mesélő képpel felfelé leteszi az összes kártyát a tábla szélén jelölt kártyahelyekhez (a számoknak láthatónak kell maradniuk). *Példa: 5 játékos esetén a kártyákat az 1-től 5-ig számozott helyekre teszi.*

**A többi játékos célja, hogy megtalálja a mesélő kártyáját.** Minden játékos (kivéve a mesélőt) kezébe veszi a szavazótárcsáját, és beállítja arra a számra, amelyik számú kártya szerinte a mesélőé. A játékosok nem szavazhatnak a saját kártyájukra. Ha mindenki szavazott, a játékosok (egyszerre) megmutatják szavazótárcsáikat, és ráteszik a nekik megfelelő kártyákra.

Ezután kezdődik a pontozás. A mesélő elárulja, hogy melyik az ő kártyája, és megszámolja az arra leadott szavazatokat.








Ha **minden** játékos eltalálta a mesélő kártyáját, **vagy ha senki** sem találta el:



-  A mesélő nem kap pontot. 
-  A többi játékos **2** -ot kap.




Ha **legalább egy** játékos eltalálta a mesélő kártyáját, **de nem minden** játékos:

-  A mesélő **3** -ot kap.
-  A játékosok, akik a mesélő kártyájára szavaztak, szintén **3** -ot kapnak.
- A többiek nem kapnak pontot. 




**Minden játékos**  (a mesélőt kivéve) kap plusz **1** -ot minden szavazatért, ami a saját kártyájára érkezett.

A játékosok a kapott -oknak megfelelően lépnek előre a bábuikkal a pontozósávon.

### A kör vége

Az összes kijátszott kártyát képpel felfelé tegyék egy dobópakliba a játéktér mellé. A játékosok húzzanak 1-1 kártyát a húzópakliból, hogy ismét 6 lap legyen a kezükben. Ha nincs annyi kártya a húzópakliban, hogy minden játékosnak jusson, a maradék lapokat keverjék össze a dobópakli lapjaival, és alkossatok új húzópaklit.

**A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét.**

A játék vége: Ha a kör végén legalább egy játékos elérte a **30** -ot a pontozósávon, a játék véget ér. A legtöbb pontot elérő játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

- 1 Minden játékos választ egy bábut és a hozzá tartozó szavazótárcsát.
- 2 A játékosok leteszik a bábuikat a pontozósáv nulladik mezőjére. Ezek a bábu mutadják a játékosok által megszerzett ☁-okat a játék során.
- 3 A 84 kártyát keverjétek össze, majd minden játékosnak osszatok **6 lapot** képpel lefelé fordítva.
- 4 A maradék kártyák alkotják a húzópaklit.



## Tippek a mesélőnek

Az utalás állhat egy vagy akár többszöböl is, lehet hangutánzó vagy hangfestő szó, de lehet akár egy idézet egy ismert műből (vers, dalszöveg, film, közmondás vagy bármi más) is. Lehet akár hangot utánozni, énekelni vagy mutogatni is.

Ha az utalás túl egyértelmű (például túl részletesen írja le a képet) vagy túl nehéz (túl elvont vagy túl személyes), a mesélő valószínűleg nem fog pontot szerezni. Ezért meg kell találnia azt az egyensúlyt, hogy legalább egy, de ne az összes játékos találja el a kártyáját. Ez kezdetben kicsit nehéznek tűnhet, de mindenki hamar bele fog jönni!



Például, a mesélő azt mondja:  
„Az én szülinapom!”

A kártya egy olyan eseményre emlékezteti, amikor egyvalaki a többiek figyelmének közepontjában van, akár csak egy szülinapon. Reméli, hogy a többiek közül is páran így fognak gondolkodni.

A játék során, ha szeretnétek, utalhattok Disney-filmekre is. Ezt viszont csak akkor tegyétek, ha minden játékosnak ismerős a Disney világa!

## Példa a pontozásra 6 játékos esetén



Néhány játékos a mesélő kártyájára szavazott, de nem mindenki.



**Lila** a mesélő, így ő **3** ☁-ot kap.



**Kék** és **Sárga** eltalálták a mesélő kártyáját, így mindketten **3** ☁-ot kapnak.

**Fekete**, **Zöld** és **Piros** nem találták el a mesélő kártyáját, így ők nem kapnak pontot. ❌



**Piros** **Fekete** kártyájára szavazott, ezért **Fekete** kap plusz **1** ☁-ot.

**Fekete** és **Zöld** **Kék** kártyájára szavaztak, ezért **Kék** plusz **2** ☁-ot kap.

A kör végén a játékosok összesítik a pontjaikat:



## 3 fős játékváltozat

A játékosok 6 helyett 7 lappal a kezükben játszanak.

- A feladvány létrehozásához a játékosok (a mesélőt kivéve) 1 helyett 2 kártyát játszanak ki a kezükből, így a mesélő kártyájával együtt 5 kártya kerül a tábla köré. A kör végén ezek a játékosok 2 kártyát húznak a pakliból.
- A feladvány megoldása során a játékosok (a mesélőt kivéve) ugyanúgy **1** ☁-ot szereznek a kártyájukra kapott szavazatért (bármelyik kártyájukra). A többi szabály változatlan.

## Három példa a feladványok létrehozásához:

1

### Óvatos megközelítés



A mesélő a „Legyen hó” utalást szeretne volna használni, mert a kastély emlékezteti őt a Jégvarázsban látottakra, de mivel a kártya ezen a filmen alapul, úgy gondolja, ez túl egyértelmű lenne, ezért az „Újjászületés” szót használja, mert a tavasz közeledtével, ahogy véget ér a tél, újjászületik a természet.

2

### Egyszerű megfigyelés



A mesélő a kártyán egy fiatal lányt lát, aki megállítja az időt, illetve arra is felfigyel, hogy a képen este van, a lány pedig pihen. A mesélő ezért a „Szünetet tart” utalást mondja.

3

### Disney-utalások



A mesélő tudja, hogy a kártyán szereplő Dagobert bácsi állandóan a féltve őrzött vagyonát számolgatja. A kártyán úgy tűnik, éppen egy eltűnt érmét keres, ezért a mesélő „A hiányzó darab” utalást mondja.

# Dixit™



Fedezd fel a Dixit-játékcsaládot a díjnyertes, több mint 12 millió példányban eladott alapjátékkal és kiegészítőivel!



A Dixit egyszerű és különleges társasjáték, ami megmozgatja a képzeletet, és kommunikációra ösztönöz, miközben elkalauzol egy álomszerű világba.



Mindegyik Dixit-kártyákat tartalmazó alapjáték és kiegészítő keverhető egymással.