

Dixit kids

Játékszabály

Üzenet a tervezőktől

Élodie Clément

Hatalmas köszönet a Libellud csapatának a hihetetlen lehetőségért, hogy részese lehettem a Dixit-univerzum egy játékának. Köszönöm Jean-Louis-nak, Théonak és Hervine-nek, hogy megosztották az élményeiket és határtalan tapasztalatukat. Remélem, a kis nyuszijaink örömet okoznak, és álmokat váltanak valóra.

Théo Rivière

Elképzelni, hogy az emberek a kezükben tartják ezt a játékot, nagyon boldoggá tesz. Remélem, mindenkinek akkora örömet okoz, mint amekkora öröm a megalkotása volt. Köszönöm Jean-Louis-nak a belénk fektetett bizalmát, és hogy megalkotta a csodás Dixitet. Köszönöm továbbá az egész Libellud csapatának, akik teljesen elkényeztettek minket a fejlesztés alatt, és Hervine-nek, hogy megosztotta a tehetségét és kedvességét velünk. Külön köszönet Élodie-nak a kreativitásáért és támogatásáért.

Jean-Louis Roubira

A kisebb gyerekek eddig csak irigyen nézhették nagyobb testvéreiket, ahogy a Dixittel az asztalon, mesés szép képekkel játszanak. A gyerekváltozat festménykártyái számukra ismerős érzelmeket ábrázolnak, így a kisebbek is belevághatnak az első Dixit-játékukba. Hatalmas köszönet Élodie-nak és Théonak a kreatív lelkesedésükért a projekt során.

A művészek



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Történet

Vasárnap lesz a főpostásnyúl születésnapja. Minden készen áll... a meghívókat leszámítva, amiket még ki kell szállítani. Így a főpostásnyúlnak és tanoncainak a füle se látszik ki a munkából. Kézbcsíteniük kell az összes meghívót, még a hétvége előtt, az idő pedig fogytán. Reméljük, elég szemfülesek lesznek!

A játékról

A Dixit Kids egy együttműködős játék, amiben annyi nyuszi próbálsz meghívni a **főpostásnyúl** születésnapjára, amennyit csak tudsz.

Egy forduló során egy adott játékos lesz a **főpostásnyúl**. Amikor meglátogat egy **üreg**et, az egyik nyuszi meghívja **vendégül**. Ehhez választ egyet a kezében lévő kártyák közül, ami illik a **vendég** hangulatához. Ez a kártya a **meghívó**.

A többiek **postásnyúltanoncok** lesznek. Az ő feladatuk kézbesíteni annak a nyúlnak a levelet, akit a **főpostásnyúl** **nem** választott vendégül.

Ez után meg kell találniuk a **meghívót** a levelek közt, hogy eljuttathassák a **vendég** praciájába.

Tartozékok és előkészületek

1 játéktábla

Vegyetek ki mindent a dobozból. Helyezétek a játéktáblát a dobozba, a karton rendszerező tetejére.

2 8 fa nyúlfigura

Helyeztetek minden üregbe 2-2 nyúlfigurát.

3 32 ajtólapka

Sorsoljatok 8 lapkát véletlenszerűen. 4 -et és 4 -t. A többi lapkát tegyétek félre, ebben a játékban nem lesz rá szükségetek.

Csukjátok be az üregek ajtaját, azaz helyezzétek rájuk a 2 ajtólapkát (1 -et és 1 -t) a nyulas felével felfelé.

4 1 főpostásnyúl-figura

Helyezétek a főpostásnyúl figuráját a kiindulási mezőjére.

5 1 Napfigura

Helyezétek a Napfigurát  a kiindulási helyére a doboz peremén, hétfőre vagy szerdára, attól függően, hogy milyen nehézségű játékot szeretnétek.

6 84 Dixit-kártya, kártyatartóval

Keverjétek meg a 84 kártyát, majd minden játékosnak osszatok 3 kártyát képpel lefelé. Tegyétek a megmaradt kártyákat a **főpostásnyúl** levélzsákját jelképező kártyatartóba.



Az alap játékváltozathoz (ezt javasoljuk az első játékokhoz) helyezzétek a Napfigurát  hétfőre.

Ha már jobban belejöttetek a játékba, megpróbálkozhattok egy nehezítéssel. Helyezzétek a Napfigurát  szerdára.

Az első fordulóban a legidősebb játékos lesz a **főpostásnyúl**. Adjátok neki a levélzsákot.

A játék menete

Főpostásnyúl

A **főpostásnyúlnak** a figurája melletti üregben lakó két nyuszi közül kell **vendéget** választania.

A figuráját a választott nyuszi előtti mezőre helyezi. Ez a nyuszi lesz a **vendég**. Ezután választ 1 kártyát a kezében lévő 3 közül, ami illik a **vendég** hangulatához.

A választott kártyát képpel lefelé az asztalra helyezi, anélkül, hogy azt a többi játékosnak megmutatná. Ez a kártya a **meghívó**.

A meghívó kiválasztása

Postásnyúltanoncok

A **postásnyúltanoncok** feladata az ebben az **üregben** lakó másik, azaz a **főpostásnyúl** által **nem választott** nyuszinak levelet kézbesíteni.

Mikor a **főpostásnyúl** kiválasztotta a **vendégét**, minden **postásnyúltanonc** választ 1-et a saját kezében lévő kártyák közül, ami egyezik az üregben lakó másik nyuszi hangulatával.

A játékosok a kiválasztott kártyájukat képpel lefelé a **meghívóra** helyezik, anélkül, hogy azt megmutatná a többieknek.

Mi történik, ha nincs olyan kártyám, ami egyezne az üregben lakó másik nyuszi hangulatával?

Válassz egy olyan kártyát, **ami a lehető legtávolabb áll a vendég hangulatától**.

Példa 4 játékkal

Szonja a **főpostásnyúl**, ezért ki kell választania a **vendégét** a két nyuszi közül.

A főpostásnyúl-figurát a választott nyuszi elé helyezi.

Választ egy kártyát a kezéből, ami illik a választott nyuszi hangulatához, majd képpel lefelé az asztalra helyezi azt.

Gergő, **Vili** és **Liza** feladata, hogy levelet kézbesítsenek az üregben lakó másik nyuszinak. Mindhárma kártyájának ennek a nyuszinak a hangulatához kell illenie.

Gergő nagyon találó kártyát választ.

Vili kártyája nem passzol teljesen. A kártya jelentése nem teljesen egyértelmű, de úgy véli, a többiek érteni fogják.

Lizának nincsen ide illő kártyája, így a **vendég** hangulattól nagyon eltérő kártyát játszik ki.

A választott kártyákat képpel lefelé a **meghívóra** helyezik.

A meghívó megtalálása

A **főpostásnyúl** felveszi és megkeveri a választott kártyákat, majd képpel felfelé az asztalra helyezi őket.

Amikor te vagy a **főpostásnyúl**, ügyelj arra, hogy ne adj semmilyen jelet arról, melyik kártya a **meghívó**, és ne reagálj semmit egyik felfordított kártyára se.

A **postásnyúltanoncok** célja megtalálni a meghívót, azaz a **vendég** hangulatához leginkább illő kártyát.

A **postásnyúltanoncok** ebben a fázisban nem beszélhetnek egymással. Ha az egyikük eldöntötte, szerinte melyik kártya a **meghívó**, ezt jelezze az ujjá felemelésével.

A forduló kiértékelése

Mikor minden **postásnyúltanonc** felemelte az ujját, a **főpostásnyúl** háromig számol, háromra minden **postásnyúltanonc** egyszerre rámutat a kártyára, amelyik szerinte a **meghívó**. A **főpostásnyúl** ekkor rámutat a valódi **meghívóra**, és megszámolja, hány **postásnyúltanonc** találta meg. Két lehetséges kimenetel van:

Kettő vagy több **postásnyúltanonc** találta meg a **meghívót**: a **meghívó** eljutott a **vendéghez**.



A **főpostásnyúl** kinyitja az üreg ajtajait, és kiveszi mindkét nyuszi-figurát – a **vendég** nem szeretne egyedül menni a mulatságra. Helyezzétek a két figurát a megfelelő színű mezőre a játéktábla közepén.



Helyezzétek vissza a két ajtólapkát az üregre, a csukott oldalukkal felfelé. Ezt az üreget nem kell újra meglátogatnotok a **főpostásnyúllal** a játék során.



Kevesebb mint 2 **postásnyúltanonc** találta meg a **meghívót**: Ajjaj! A **meghívó** elkeveredett a postán... A **főpostásnyúlnak** újra meg kell majd látogatnia ezt az üreget, hogy meghívjon egy nyuszit.

Példa 4 játékkal



Liza és Vili megtalálta a **meghívót**.

Kettő **postásnyúl** **tanonc** is megtalálta, így a **meghívó** eljutott a **vendéghez**. Az üregben lakó két nyuszi csatlakozik az ünnepszhez.



A Dixit Kids a képzelőerőtök használatára és az ötleteitek megbeszélésére biztat titeket. Egy-egy forduló után beszélgetsetek a kártyáitokról és a döntéseitekről.

A forduló vége

A **főpostásnyúl** tegye a Napfigurát ☀️ a hét következő napjára.



Ha a Napfigura ☀️ még nem ért el vasárnaphoz, készítetek elő egy új fordulóra. A **főpostásnyúl** adja át a levélzsákját a tőle balra ülő játékosnak. A következő fordulóban ez a játékos lesz a **főpostásnyúl**. Az új **főpostásnyúl** tegye félre az előző fordulóban elhasznált kártyákat, majd osszon minden játékosnak (saját magát is beleértve) 1 új kártyát képpel lefelé. Így mindenkinél újra **3** kártyának kell lennie.

A **főpostásnyúl** mozgassa a figuráját a következő üreghez, amely ajtaja „nyuszi” felével felfelé néz. Ezután kezdjétek el az új fordulót.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor:

- A tábla közepén minden nyuszi a helyén ül **vagy**
- A Napfigura ☀️ elért vasárnaphoz.

Helyezzétek a főpostásnyulat az asztal közepén kijelölt helyére. Kezdetét veheti a születésnap buli. De vajon mennyire lesz emlékezetes?

0 nyuszivendég	A főpostásnyúl egy kicsit magányos...
2 nyuszivendég	A születésnap kicsire, de kedvesre sikeredett.
4 nyuszivendég	A buli nem volt telt ház, de mindenki jól érezte magát.
6 nyuszivendég	A főpostásnyúl ezt egy jó darabig nem fogja elfelejteni.
8 nyuszivendég	Hatalmas volt a mulatság, rengeteg répalével.

2025 készítő: Tervezők: Élodie Clément, Théo Rivière és Jean-Louis Roubira • Illusztráció: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) és Iris Wincker (Lemonjuiceday) • Stúdióvezetők: Mathieu Aubert és Benoît Forget • Projektmenedzsment: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault és Alexandra Soporan • Fejlesztő: Lucas Forlacroix • A fejlesztést segítette: Wilfried és Marie Fort • Művészeti vezető, prototípus és ergonomiai fejlesztő: Hervine Galliou • Grafikai tervező: Hervine Galliou, Simon Hay, Joëva Gaubin és Vincent Diez • Gyártásvezető: Stéphane Robert • Az együttműködésekért felel: Marin Mari • Marketing: Anne-Sophie Martin és Inès Othmann • Kommunikáció: Clément Garnier és Rosie Howe • Adminisztráció: Marion Ludovici • Egyéb munkálatok: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz és Oleksandr Nevskiy • Magyar fordítás: Tarsoly Csenge. A tervezők, a Libellud csapata és a Space Cow csapata szeretné megköszönni Eve-nek, Réminek, Sylvainnak, Thierrynek, Amayának, Gabrielnek, Anastasiának, Côme-nek, Sörennek, Noëlie-nek, Gaspard-nak, Madeline-nek, Olivianak és Léának, Aline-nek és a kis tesztjátékosainak és a Maison des 3 Quartiers-nek Poitiers-ben.

A **Dixit™**-et Jean-Louis Roubira tervezte, kiadta a Libellud

Libellud

Dixit™

Éljétek át újabb álmokat a mesék világában!

Fedezzétek fel a Dixit-univerzum többi játékát és kiegészítőjét, köztük díjnyertes játékokkal, több mint 12 millió eladott példánnyal.



Disney EDITION