



## Innihald

- Leikborð
- 84 spjöld með myndum
- 12 atkvæðistöflur
- 24 atkvæðispinnar
- 12 kanínur úr tré
- Leikreglur

## Gert klárt

Leikborðið er opnað og sett á mitt borðið. Leikmenn velja sér stigaspjald og setja kanínu í samskonar lit á núllreitinn á leikborðinu. Spjöldin eru stokkuð og hver leikmaður fær 6 spjöld. Afgangsspjöldin eru sett í bunka.

- Í spili með 3 til 6 leikmönnum nota leikmenn 1 atkvæðispinna (*litur skiptir ekki máli*).
- Í spili með 7 til 12 leikmönnum nota leikmenn 2 atkvæðispinna (*litur skiptir ekki máli*).

**Athugið: Gætið þess að sýna ekki öðrum leikmönnum spilin sem þið hafið á hendi!**

## Yfirlit yfir spilið

### Sögumaður

Í hverri umferð er einn leikmaður sögumaður. Hann skoðar spjöldin sem hann hefur á hendi og út frá einu þeirra segir hann eitthvað hátt og skýrt, án þess að sýna öðrum leikmönnum það.

Það sem hann segir getur verið af ýmsum toga: eitt orð eða fleiri, eða jafnvel einungis hljóð. Það eru í raun og veru engin takmörk fyrir því hvað má segja og hægt er að sækja innblásturinn í ýmsa list, s.s. nokkrar línur úr ljóði eða lagi, titill kvikmyndar eða málsháttur.

**Að velja sögumann í byrjun spils: Sá leikmaður sem er fyrstur til að hugsa upp eitthvað til að segja tilkynnir hinum leikmönnum það að hann verði sögumaður í fyrstu umferð.**

## Spjöldin afhent sögumanninum

Aðrir leikmenn velja eitt spjald af hendi sem þeim finnst passa best við það sem sögumaðurinn sagði. Þeir láta sögumanninn hafa það spjald, án þess að sýna öðrum leikmönnum það. Sögumaðurinn stokkar sínu spjaldi saman við spjöldin sem hann fékk frá hinum leikmönnum og leggur þau niður á númeruðu myndasvæðin á leikborðinu (*merkt frá 1 upp í 12*) þannig að allir sjái þau.

## Að finna spjald sögumannsins: Atkvæði greidd

Markmið leikmanna er að finna hvaða spjald sögumaðurinn lagði út. Hver og einn leikmaður notar atkvæðistöfluna sína til að greiða í leynd atkvæði með því spjaldi sem hann telur að líklegast sé spjald sögumannsins (*sögumaðurinn greiðir ekki atkvæði*). Til dæmis ef leikmaður telur að mynd númer 3 sé mynd sögumannsins, setur hann atkvæðispinna í reit númer 3 í töflunni sinni. Þegar allir leikmenn hafa greitt atkvæði eru atkvæðistöflurnar sýndar og sögumaðurinn upplýsir hvert er spjaldið hans.

*Athugið: Undir engum kringumstæðum má leikmaður greiða atkvæði með eigin spjaldi!*

## Að finna spjald sögumannsins: 7 eða fleiri leikmenn

Leikmenn mega ef þeir vilja greiða atkvæði með öðru spjaldi til þess að auka líkurnar á að kjósa rétt. Þá er notaður hinn atkvæðispinninn til að kjósa annað spjald sem liggur á borðinu.

## Stigagjöf

- Ef allir leikmenn kusu spjald sögumannsins, eða ef enginn kaus það, fær sögumaðurinn ekkert stig en allir aðrir leikmenn fá 2 stig.
- Í öðrum tilfellum fær sögumaðurinn 3 stig sem og þeir leikmenn sem kusu spjaldið hans.
- Allir leikmenn, nema sögumaðurinn, fá 1 bónusstig fyrir hvert atkvæði sem var greitt með spjaldinu þeirra (*hámark 3 bónusstig*).

Leikmenn færa kanínuna sína á leikborðinu í samræmi við stigin sem þeir fá.

### Stigagjöf: 7 eða fleiri leikmenn

- Ef allir leikmenn kusu spjald sögumannsins, eða ef enginn kaus það, fær sögumaðurinn ekkert stig, en allir aðrir leikmenn fá 2 stig.
- Í öðrum tilfellum fær sögumaðurinn 3 stig sem og þeir leikmenn sem kusu spjaldið hans.
- Allir leikmenn (*nema sögumaðurinn*) fá 1 bónusstig fyrir hvert atkvæði sem var greitt með spjaldinu þeirra að hámarki 3 bónusstig (*jafnvel þótt spjaldið þeirra fékk fleiri atkvæði*).
- Leikmenn sem aðeins greiddu atkvæði með einu spjaldi fá 1 auka stig ef þeir kusu spjald sögumannsins.

### Lok hverrar umferðar

Þegar umferðinni er lokið draga leikmenn spjald úr bunkanum þannig að þeir hafa samtals 6 spjöld á hendi. Ef ekki eru næg spjöld í bunkanum fyrir alla leikmenn eru spjöldin í kastbunkanum stokkuð og sá bunki er síðan notaður.

Sögumaður næstu umferðar er sá sem situr til vinstri við núverandi sögumann og spilað er réttisælís þar til spilinu lýkur.

### Leikslok

Spilinu lýkur þegar leikmaður nær 30 stigum. Leikmaðurinn með flest stig eftir lokaumferðina er sigurvegarinn.

### Spilið fyrir 3 leikmenn

Leikmenn eru með 7 spjöld á hendi, í staðinn fyrir 6. Allir leikmenn (*nema sögumaðurinn*) láta tvö spjöld af hendi (*í staðinn fyrir eitt*). Með því eru 5 spjöld alltaf á borðinu sem leikmenn reyna að finna út frá hvert er spjald sögumannsins.

# Dixit party – fyrir 6 til 12 leikmenn

## Gert klárt

Leikborðið er opnað og sett á mitt borðið. Leikmenn velja sér stigaspjald og setja kanínu í samskonar lit á núllreitinn á leikborðinu. Spjöldin eru stokkuð og hver leikmaður fær 5 spjöld. Afgangsspjöldin eru sett í bunka. Allir leikmenn taka sér grænan stigapinna. Leikmaðurinn sem er sögumaður í fyrstu umferð tekur einnig til viðbótar rauðan stigapinna.

## Yfirlit yfir spilið

### Sögumaður

Í hverri umferð er einn leikmaður sögumaður. Áður en hann skoðar spjöldin sem hann hefur á hendi segir hann eitthvað hátt og skýrt (*sjá dæmi um það í grunnreglunum*). Ólíkt grunnspilinu þá segir sögumaðurinn eitthvað sem er alveg ótengt spjöldunum sem hann er með á hendi.

*Að velja sögumann í byrjun spils: Sá leikmaður sem er fyrstur til að hugsa upp eitthvað til að segja tilkynnir hinum leikmönnum það að hann verði sögumaður í fyrstu umferð.*

### Spjöldin afhent sögumanninum

Allir leikmenn, að sögumanninum meðtöldum, velja eitt spjald af hendi sem þeim finnst passa best við það sem sögumaðurinn sagði. Leikmenn láta síðan sögumanninn fá spjaldið sitt sem stokkar þeim saman við eigið spjald. Hann leggur spjöldin niður á númeruðu myndasvæðin á leikborðinu (*merkt frá 1 upp í 12*) þannig að allir sjái þau.

### Að finna vinsælasta spjaldið: Atkvæði greidd

Allir leikmenn (*að sögumanninum meðtöldum*) greiða í leyni atkvæði með því spjaldi sem þeir telja passa best við það sem sögumaðurinn sagði. Því fleiri leikmenn sem kjósa sama spjaldið, því fleiri stig fá þeir leikmenn.

En passið ykkur! Sögumaðurinn kýs einnig í leyni annað spjald á borðinu, en þá með rauða stigapinnanum. Engin stig fást út á það spjald. Sögumaðurinn þarf því að hugsa vandlega um hvaða spjald hann telur að sé best að kjósa þannig að hinir leikmennirnir fá sem fæst stig.... og hinir leikmennirnir verða sömuleiðis að hafa það í huga þegar þeir kjósa! Þegar allir leikmenn hafa greitt atkvæði eru atkvæðitöflurnar sýndar.

*Sögumaður hverrar umferðar notar bæði græna OG rauða stigapinnann. Leikmenn mega greiða atkvæði með eigin spjaldi.*

## Stigagjöf

- Leikmenn fá eins mörg stig og sá fjöldi leikmanna sem kaus sama spjaldið og þeir (*að eigin atkvæði meðtöldu*), hámark 5 stig.
- Leikmenn sem kusu spjaldið sem sögumaðurinn valdi með rauðapinnanum fá engin stig.
- Leikmaður sem var einn um að kjósa spjald fær engin stig.

**Dæmi:** Tommi og fimm aðrir leikmenn kusu spjald númer 3. Hann ætti því að fá 6 stig en þar sem hámarkið er 5 stig þá fær hann aðeins 5 stig í þessari umferð. Kiddi og Anna kusu hinsvegar spjald númer 2. Svo óheppilega vildi til að sögumaðurinn valdi þetta spjald með rauða stigapinnanum svo þau fá engin stig. Kata kaus spjald sem enginn annar kaus og fær því heldur engin stig.

## Lok hverrar umferðar

Þegar umferðinni er lokið draga leikmenn spjald úr bunkanum þannig að þeir hafa samtals 5 spjöld á hendi. Þeir láta síðan öll spjöldin á hendi ganga til leikmannsins á vinstri hönd þannig að hinir leikmennirnir sjá þau ekki. Ef ekki eru næg spjöld í bunkanum fyrir alla leikmenn eru spjöldin í kastbunkanum stokkuð og sá bunki er notaður. Sögumaður næstu umferðar er sá sem situr til vinstri við núverandi sögumann.

## Leikslok

Spilinu lýkur þegar allir leikmenn hafa verið einu sinni sögumaður. Leikmaðurinn með flestu stigin er sigurvegarinn.

*Til að spila lengra spil, má ákveða að leikmenn verði oftari en einu sinni sögumaður.*

# Liða-Dixit – 6, 8, 10 eða 12 leikmenn

## Gert klárt

Leikborðið er opnað og sett á mitt borðið. Leikmenn para sig saman í tveggja manna lið. Liðsfélagarnir setjast andspænis hvor öðrum, sitthvorumegin við borðið.

Hvert lið velur sér stigaspjald og setur kanínu í samskonar lit á núllreitinn á leikborðinu. Spjöldin eru stokkuð og hver leikmaður fær 4 spjöld. Afgangsspjöldin eru sett í bunka.

## Yfirlit yfir spilið

### Sögumaður

Sjá um hlutverk sögumanns í grunnreglunum.

### Spjöldin afhent sögumanninum

Sögumaðurinn segir eitthvað. Liðsfélagi hans lætur hann fá spjald sem passar best við það sem sagt var. Hin liðin ákveða hvor liðsfélaginn afhendir sögumanninum spjald. (*Liðsfélagarnir mega tala saman, en alltaf einungis í viðurvist annarra leikmanna og mega ekki sýna né lýsa spjöldunum sem þeir hafa á hendi*).

Sögumaðurinn stokkar saman spjöldunum sem hann fékk og leggur þau opin niður á númeruðu myndasvæðin á leikborðinu (*merkt frá 1 upp í 12*).

### Atkvæði greidd og stigagjöf

Hvorki sögumaðurinn né þeir leikmenn sem létu sögumanninn fá spjald mega kjósa. Stigagjöfin er samkvæmt grunnreglunum (*ekki nota reglur fyrir 7 eða fleiri leikmenn*)

*Athugið: Hvorki sögumaðurinn né liðsfélagi hans má kjósa!*

## Lok hverrar umferðar

Þegar umferðinni er lokið draga leikmenn spjald úr bunkanum þannig að þeir hafa samtals 4 spjöld á hendi. Ef það eru ekki næg spjöld í bunkanum fyrir alla leikmenn eru spjöldin í kastbunkanum stokkuð og sá bunki er síðan notaður. Sögumaður næstu umferðar er sá sem situr til vinstri við núverandi sögumann.

## Leikslok

Spilinu lýkur þegar allir leikmenn hafa verið einu sinni sögumaður. Liðið með flestu stigin er sigurvegurinn.

*Til að spila lengra spil, má ákveða að leikmenn verið oftari en einu sinni sögumaður.*

Góða skemmtun! Nordic Games, [www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is).

September 2011