



# DiXit



Forfatter  
Jean-Louis Roubira

Illustrasjoner  
Marie Cardouat

Layout  
Régis Bonnessée

## Innhold

- 1 spillebrett på innsiden av boksen (poengbane)
- 84 kort
- 36 stemmebrikker i 6 forskjellige farger og nummerert fra 1 til 6
- 6 kaniner av tre

## Forberedelser

Hver spiller en kanin og plasserer den på 0 feltet i poengbanen. Stokk de 84 kortene og del ut 6 til hver spiller. De resterende kortene utgjør nå trekkebunken.

- med 4 spillere, hver tar 4 stemmebrikker (fra 1 til 4)
- med 5 spillere, hver tar 5 stemmebrikker (fra 1 til 5)
- med 6 spillere, hver tar 6 stemmebrikker (fra 1 til 6)

*Merk : ikke vis kortene på hånda til de andre spillerne.*

## Spilletts gang

### Fortelleren

I hver runde tar en av spillerne rollen som forteller. Han ser på de 6 kortene på sin hånd, og fra ett av bildene lager/dikter han en setning som han sier ut høyt (uten å vise de andre spillerne kortet/bildet).

Setningen kan utformes på ulike måter: den kan være laget av ett eller flere ord, den kan til og med være en lyd. Setningen kan også være diktet opp eller inspirert av eksisterende kunst (et dikt, en sang, film tittel, ordspråk osv).

*Hvem er fortelleren i første runde? Den spillerensom har funnet på en setning og som sier dette ut høyt først, er fortelleren for første runde.*

### Velge ett kort til fortelleren/setningen

De andre spillerne velger blant sine kort på hånda det bildet som passer best til fortellerens setning. Deretter gir de dette kortet til fortelleren, uten å vise det til de andre spillerne.

Fortelleren stokker hans eget kort med sammen med de mottatte kortene, og plasse-

rer dem så i tilfeldig rekkefølge med billedsiden opp på bordet. Kortet lengst til venstre for fortelleren er kort nummer 1, kort til høyre for det er nummer 2 og så videre...

### Finn fortellerens kort: avgi stemme

Målet til de andre spillerne er å finne ut hvilket kort som er fortellerens blant de utlagte kortene på bordet. Hver spiller avgir en hemmelig stemme på kortet de tror det er (fortelleren stemmer ikke).

Dette gjøres ved å plassere en stemmebrikke, som samsvarer med kortet de tror er, med billedsiden ned foran seg på. Når alle har bestemt seg, snus stemmebrikkene opp og plasseres på det korresponderende kortet/bildet.

*Merk: Du kan ikke stemme på ditt eget bilde.*

### Poenggivning

- Om alle spillerne har stemt på fortellerens bilde, eller at ingen gjorde det, får fortelleren ingen poeng mens de andre spillerne får 2 poeng.
- I alle andre tilfeller får fortelleren 3 poeng sammen med de spillerne som også stemte på hans bilde.
- Hver spiller, utenom fortelleren, får 1 poeng for hver stemme som ble plassert på hans kort.

Deretter flytter spillerne sine kaniner framover i poengbanen samme antall felt som det fikk poeng.

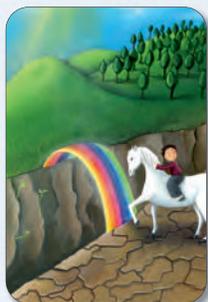
### Runden ender

Hver spiller trekker inn kort til han igjen har 6 kort på hånda. Fortelleren for neste runde er spilleren som sitter til venstre for den nåværende fortelleren (og slik fortsetter det med klokka de neste rundene).

## Spillet avsluttes

Spillet avsluttes når en spiller tar det siste kortet i trekkebunken. Spilleren som har kommet lengst i poengbanen vinner!

## Eksempel på en runde



5 spillere er med: Jonas, Mathilde, Nils, Lea og Tom.

Jonas er den første spilleren til å komme opp med en setning inspirert av et bilde på sin hånd.

Så han er den første fortelleren. Setningen som han sier ut høyt er "Etter døden kommer du til en bedre verden.", med referanse til Rengbuebroen som fører til Åsgård i Norrøn mytologi.

Etter å ha hørt setningen må de andre spillerne velge et kort fra sin hånd, som samsvarer best med setningen som Jonas sa.

Lea har disse 6 kortene på hånden:



Hun velger bilde nummer 3, som er for henne det som samsvarer best med setningen til er "Etter døden kommer du til en bedre verden". Hun gir dette kortet til Jonas. Mathilde, Nils og Tom velger også ett av sine kort og gir det til Jonas, fortelleren for denne runden.

Jonas stikker sitt eget kort sammen med de andre han fikk, og plasserer dem med billedsiden opp midt på bordet.



Hver spiller (*bortsett fra Jonas*) skal nå stemme på hvilket kort de tror er Jonas sitt.

Når alle har bestemt seg, viser de fram sin stemmebrikke.



Kun Lea stemte på Jonas sitt kort (*nummer 4*), hun og Jonas får dermed 3 poeng hver. 2 spillere har stemt på Lea sitt kort (*nummer 1*) så hun får ytterligere 2 poeng. Tom får 1 poeng siden en spiller har stemt på hans kort (*nummer 3*).

Når runden ender har Lea fått 5 poeng, Jonas 3 poeng og Tom 1 poeng. Mathilde og Nils får ingen poeng siden de ikke stemte på Jonas sitt kort, eller noen andre stemte på deres kort.

Tom er fortelleren i neste runde siden han sitter til venstre for Jonas.

## Noen tips

Hvis setningen avslører for mye vil alle spillerne stemme på fortellerens kort, og dermed får han ingen poeng.

Er setningen for vanskelig og ikke avslører noe om bildet, er det ganske sannsynlig at ingen vil stemme på fortellerens kort og dermed får han 0 poeng.

Utfordringen til fortelleren er å finne på en setning som ikke avslører for mye eller for lite, slik at noen av spillerne vil stemme på hans kort (*men ikke alle*).

I begynnelsen så kan dette være ganske vanskelig, men du vil se at inspirasjonen kommer etter et par runder.

## Varianter av spillet

**3 spillere** : hver spiller har 7 kort isteden for 6. Hver spiller uten om fortelleren, gir 2 kort isteden for 1. 5 kort vil ligge med billedsiden opp på bordet.

**Poenggivning** : Når kun en spiller har stemt på fortellerens kort, får begge 4 poeng isteden for 3.

**Miming eller Sanger** : I denne varianten har fortelleren muligheten til å mime eller synge noe som er relevant til sitt kort. Resten av spillet er det samme.

Det er heller ingenting som stopper deg fra å mikse ulike varianter eller å lage noen på egenhånd!

## En stor takk til

Jean-Louis Roubira og Régis Bonnessée vil hjertelig takke alle personer og organismer som har hjulpet dem under dette prosjektet:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas og Noémi Roubira, Christelle og Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel og Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine og Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey og Benam Mohammadi, Claude og Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence og Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, REEL foreningen, «Dé à 3 Faces», Marylène Trouvé Og organismen Envie d'Agir, Savéria Desert og alle team fra ETINCEL, Vienne Initiatives, Valérie Callier og Poitou-Charentes regionen, CEFORD team fra Naintré Og deres alltid motiverte studenter, Vincent Bidault fra Mozaique enheten, IADSEA – hoved rådet og DDPJJ fra Vienne, Crédit Agricole, byen Châtellerault, og det franske undervisningsdepartementet, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.

Oversettelse: Bård Malmö