



Dixit



Innihald

- Eitt leikborð
- 84 spjöld
- 36 atkvæðiskubbar í 6 mismunandi litum sem eru númeraðir frá 1 til 6
- 6 kanínur úr tré

Gert klárt

Leikmenn velja sér eina kanínu og setja hana á núllreitinn á leikborðinu. Spjöldin eru stokkuð og hver leikmaður fær 6 spjöld. Afgangsspjöldin eru sett í bunka.

- Í fíögurra manna spili nota leikmenn 4 atkvæðiskubba (frá 1 til 4)
- Í fimm manna spili nota leikmenn 5 atkvæðiskubba (frá 1 til 5)
- Í sex manna spili nota leikmenn 6 atkvæðiskubba (frá 1 til 6)

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

Gangur spilsins

Sögunaður

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

Það sem hann segir getur verið ýmislegt: það getur verið heil setning, málsháttur, eitt orð eða fleiri eða jafnvel hljóð. Það eru í raun og veru engin takmörk fyrir því hvað má segja og hægt er að sækja innblástur í ýmsa list, s.s. ljóð, söngva, kvikmyndir eða bókmenntir.

Hver byrjar á því að vera sögunaður? Sá leikmaður sem er fyrstur til að finna orð eða setningu sem er lýsandi fyrir eithvert spjaldið hans verður sögunaður í fyrstu umferð.

Að velja spil fyrir sögumanninn

Aðrir leikmenn velja eitt spjald af hendi sem passar best við það sem sögumaðurinn sagði.

Að því loknu láta þeir 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 þannig að allir sjáu þau. Fyrsta spilið til vinstri verður númer 1, það næsta númer 2, o.s.frv. (Sögumaðurinn getur notað atkvæðiskubbana sína til að merkja spjöldin á borðinu, enda má hann ekki greiða atkvæði).

Að finna út hvaða spjald sögumaðurinn lagði út: Atkvæði greidd

Markmið leikmanna er að finna hvaða spjald sögumaðurinn lagði út. Hver og einn leikmaður greiðir atkvæði með því spjaldi sem hann telur líklegast að sé spjald sögumannsins (sögumaðurinn greiðir ekki atkvæði).

Leikmenn greiða atkvæði með því að leggja niður atkvæðiskubb á hvolf fyrir framan sig sem visar til spjaldsins sem þeir telja að sé rétt. Þegar allir leikmenn hafa greitt atkvæði er atkvæðiskubbunum snúið við og þeir látnir ofan á samsvarandi spjald.

Athugið: Þið megið ekki greiða atkvæði með því spjaldi sem þið lögðuð sjálf niður.

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 eitt stig fyrir hvert atkvæði sem var greitt með spjaldinu þeirra.

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

Lok hvírrar umferðar

Þegar umferðinni er lokið draga leikmenn spjald/spjöld úr bunkanum þannig að þeir hafa samtals 6 spjöld á hendi. Sögumaður næstu umferðar er sá sem situr til vinstri við númerandi sögumann og spilað er réttsælis þar til spilinu lýkur.

Leikslok

Spilinu lýkur þegar bunkinn er búinn. Sá leikmaður vinnur sem er kominn lengst á spilaborðinu.

Leikdæmi



5 leikmenn eru að spila: Július, Matthildur, Nikulás, Lea og Tommi.

Július er fyrstur til að koma með setningu sem passar við eitt spjaldið sem hann hefur á hendi.

Þar af leiðandi byrjar hann fyrstu umferðina á því að vera sögumaður. Hann segir hátt og skýrt: „Hvar er hamingja?“ (Visar til frönsku kvíkmyndarinnar „Le Bonheur est dans le Pré“ eða „Hamingjan er á völlunum“).

Þegar leikmenn hafa heyrt þetta velja þeir spjald af hendi sem þeim finnst eiga best við setninguna hans Júliusar.

Lea er með þessi 6 spjöld á hendi:



Af þessum 6 spjöldum velur hún það þriðja, en það finnst henni komast næst setningu Júliusar „Hvar er hamingja?“. Hún lætur hann hafa spjaldið. Matthildur, Nikulás og Tommi velja líka eitt spjald af hendi og láta Július, sögumanninn í þessari umferð, fá það.

Július stokkar sínu spjaldi saman við spjöldin sem hann fékk frá leikmönnum og leggur þau á mitt borðið.



Allir leikmenn (nema sögumaðurinn) eiga nú að kjósa spjald sem þeir halda að sé það sem Július lagði út. Þegar allir hafa gert upp hug sinn er atkvæðiskubunum snúið við.



Lea er eini leikmaðurinn sem kaus spjaldið hans Júliusar (númer 4). Nú fá hún og Július 3 stig. Tveir leikmenn völdu spjaldið hennar Leu (númer 1) svo að hún fær 2 stig til

viðbótar. Tommi fær 1 stig því að einn leikmaður kaus spjaldið hans (númer 3). Í lok þessarar umferðar, fær Lea samtals 5 stig, Július 3 stig og Tommi 1 stig. Matthildur og Nikulás fá engin stig því þau kusu ekki spjaldið hans Júliusar og enginn kaus peirspjöld.

Í næstu umferð verður Tommi sögumaður af því að hann situr til vinstri við Július.

Ráðleggingar

Ef sögumaðurinn segir eitthvað sem lýsir spjaldinu hans of ítarlega er líklegt að allir leikmenn kjósi spjaldið og þá fær hann engin stig.

Ef hann segir hins vegar eitthvað sem gefur of lítið til kynna um hvað sé á myndinni má búast við því að enginn kjósi spjaldið hans, og þá fær hann heldur engin stig.

Kúnstnir fyrir sögumanninn er því að segja eitthvað sem hvorki segir of mikil né of lítið til um hvað er á spjaldinu, þannig að sem líklegast verði að einhverjir leikmenn kjósi rétt en ekki allir. Í upphafi getur reynst erfitt að finna þennan milliveg, en eftir nokkrar umferðir verður það auðveldara.

Afbrigði

3 leikmenn: Leikmenn fá 7 spjöld, í staðinn fyrir 6. Allir leikmenn, nema sögumaðurinn, láta 2 spjöld af hendi, í staðinn fyrir eitt. Með því verða 5 spjöld til að kjósa um.

Stigagjöf: Þegar aðeins einn leikmaður kys spjald sögumannsins fá þeir báðir 4 stig, í staðinn fyrir 3.

Látbragð eða söngur: Látbragð eða söngur: Í þessu afbrigði á sögumaðurinn annað hvort að syngja lag eða texta sem er hægt að tengja við spjaldið eða jafnvel leika það. Aðrar leikreglur eru óbreyttar.

Að lokum, það er ekkert sem bannar ykkur að blanda saman ýmsum afbrigðum af spilinu eða búa til ykkar eigin!