



DiXit



Innihald

- Eitt spilaborð í kassa (stigastigur)
- 84 myndaspjöld
- 36 atkvæðaspjöld í sex mismunandi litum, með tölunum 1–6
- 6 kanínur úr viði

Undirbúningur

Hver leikmaður velur sér kanínu og setur hana á núllið á stigastígnum. Stokkið mynda-spjöldin 84 og gefið hverjum leikmanni 6 spjöld. Setjið afganginn af spjöld-unum í bunka til að draga úr.

- Ef 4 leikmenn spila fær hver þeirra 4 atkvæðaspjöld (frá 1–4).
- Ef 5 leikmenn spila fær hver þeirra 5 atkvæðaspjöld (frá 1–5).
- Ef 6 leikmenn spila fær hver þeirra 6 atkvæðaspjöld (frá 1–6).

Ath: Ekki sýna hinum myndaspjöldin sem þú ert með á hendi.

Gangur leiksins

Sögumaðurinn

Í hverri umferð er einn leikmanna sögumaður. Hann skoðar myndaspjöldin sex sem hann er með á hendi, býr til setningu um eitt þeirra og segir hana upphátt (án þess að sýna hinum leikmönnum spjaldið).

Setningin getur verið með ýmsu móti: hún má vera eitt orð eða fleiri og getur jafnvel verið hljóð. Setningin getur verið uppspuni frá rótum en einnig má sækja innblástur í eitthvert verk sem til er (ljóð eða laglínur, heiti kvikmyndar, málshátt eða máltæki o.s.frv.)

Hver er sögumaður í fyrstu umferð? Sá sem er fyrstur að búa til setningu um eitthvert spjaldanna sinna lýsir því yfir að hann ætli að vera sögumaður í fyrstu umferð.

Spjald valið fyrir sögumanninn
Hinir leikmennirnir velja nú úr myndaspjöldunum 6, sem þeir eru með

á hendi, það spjald sem passar best við setninguna sem sögumaðurinn bjó til.

Síðan réttir hver þeirra sögumanninum spjaldið, án þess að sýna hinum það.

Sögumaðurinn stokkar saman myndaspjaldið sitt og spjöldin, sem hinir rétta honum. Síðan raðar hann þeim í handahófskennda röð á borðið þannig að myndin snúi upp. Myndaspjaldið sem er lengst til vinstri er númer 1, næsta nr. 2 o.s.frv.

Getið upp á spjaldi sögumannsins – Atkvæðagreiðsla

Markmið hinna leikmannanna er að finna út hvaða myndaspjald er spjald sögu-mannsins. Sérhver leikmaður greiðir leynilegt atkvæði því spjaldi, sem hann heldur að sé spjald sögumannsins (sögumaðurinn greiðir ekki atkvæði).

Það er gert þannig að leikmenn setja atkvæðaspjald með númeri myndaspjaldsins, sem þeir greiða atkvæði, á hvolf fyrir framan sig. Þegar allir hafa greitt atkvæði er öllum atkvæða-spjöldunum snúið við og þau lögð ofan á viðkomandi myndaspjöld.

Ath: Ekki má greiða eigin myndaspjaldi atkvæði!

Stigagjöf

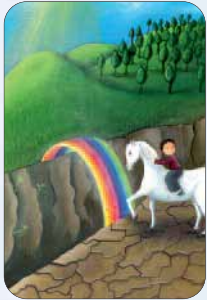
- Ef allir leikmenn geta rétt upp á spjaldi sögumannsins eða ef enginn þeirra getur upp á því fær sögumaðurinn engin stig en allir hinir fá 2 stig.
- Að öðrum kosti fær sögumaðurinn 3 stig og einnig þeir leikmenn sem geta rétt upp á spjaldinu hans.
- Sérhver leikmaður, nema sögumaðurinn, fær 1 stig fyrir hvert atkvæði sem spjaldið hans fær.

Leikmennirnir færa nú kanínurnar sínar áfram á stigastígnum um

Leikslok

Spilið er búið þegar síðasta spilið hefur verið dregið úr bunkanum. Sá sem kemst lengst á stigastígnum vinnur!

Dæmi um umferð



5 leikmenn eru við borðið: Júlli, Matthildur, Andri, Lóa og Tommi.

Júlli er fyrstur til að finna setningu um spjald sem hann er með á hendi.

Hann er því sögumaður í fyrstu umferð. Setningin sem hann segir við hina leikmennina er: „Hvar er hamingjuna að finna?“ og vísar þar í frönsku kvikmyndina „Happiness is in the Field“.

Eftir að hafa heyrt setninguna eiga hinir leikmennirnir nú að velja það af myndaspjöldunum, sem þeir eru með á hendi, sem best á við setningu Júlla.

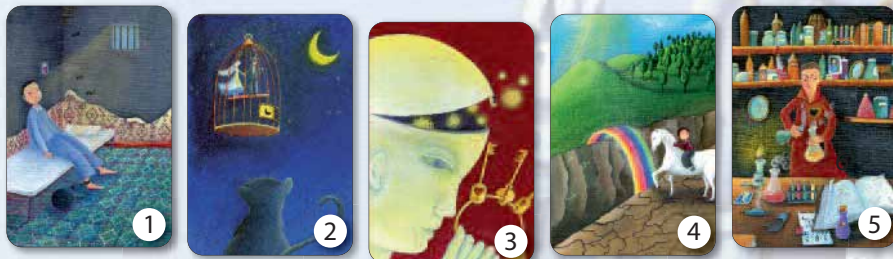
Lóa er með eftirfarandi 6 spjöld á hendi:



Af þeim velur hún spjald nr. 3, sem henni finnst eiga best við setninguna „Hvar er hamingjuna að finna?“, og réttir Júlla spjaldið.

Matthildur, Andri og Tommi velja líka eitt af sínum spjöldum og rétta Júlla, sögumanni þessarar umferðar.

Júlli stokkar saman myndaspjaldið sitt og spjöldin, sem hinir rétta honum, og raðar svo öllum spjöldunum á mitt borðið þannig að myndin snúi upp.



Nú eiga allir leikmenn (nema sögumaðurinn) að greiða því spjaldi atkvæði sem þeir halda að sé spjaldið hans Júlla.

Þegar allir hafa valið atkvæðaspjald sýna þeir þau.



Aðeins Lóa giskaði rétt á spjald Júlla (nr. 4). Hún og Júlli fá því 3 stig hvort. Tveir leikmenn giskuðu á spjaldið hennar Lóu (nr. 1) svo hún fær 2 aukastig. Tommi fær 1 stig því einn leikmaður giskaði á hans spjald (nr. 3).

Við lok þessarar umferðar er Lóa því með 5 stig, Júlli með 3 stig og Tommi 1 stig. Matthildur og Andri fá engin stig því þau giskuðu ekki rétt á spjald Júlla og enginn giskaði á þeirra myndaspjöld.

Í næstu umferð er Tommi sögumaður því hann situr vinstra megin við Júlla.

Góð ráð

Ef sögumaður býr til setningu sem lýsir myndaspjaldinu hans of nákvæmlega, eiga allir hinir auðvelt með að giska á það og hann fær engin stig.

Tengist setningin hins vegar myndinni á spjaldinu lítið er mjög líklegt að enginn greiði því atkvæði og þá fær hann heldur engin stig.

List sögumannsins felst því í að finna setningu sem er hvorki of lýsandi né með of óljósa tengingu við myndina á spjaldinu, þannig að líkur séu á að aðeins sumir leikmanna giski á rétt spjald en ekki allir. Í byrjun getur þetta reynst erfitt en æfingin skapar meistaran og eftir nokkrar umferðir er andinn fljótur að koma yfir fólk.

Mismunandi útgáfur

Útgáfa fyrir 3 leikmenn: hver leikmaður fær 7 spil á hendi í stað 6. Allir nema sögumaðurinn rétta fram 2 af sínum myndaspjöldum í stað eins. Því eru 5 myndaspjöld til að greiða atkvæði um.

Stigagjöf: Ef aðeins einn leikmaður giskar rétt á spjald sögumanns fá þeir báðir 4 stig í stað þriggja.

Látbragðsleikur eða söngur: Í þessari útgáfu á sögumaður þess kost að syngja lag eða aðra tónlist sem tengist myndaspjaldinu á einhvern hátt eða jafnvel tjá sig með látbragðsleik. Að öðru leyti eru reglurnar óbreyttar.

Svo er auðvitað ekkert sem hindrar leikmenn í að blanda saman hinum ýmsu útgáfum eða búa til nýjar!