

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Jean-Louis Roubira

Libellud

«پدیدآورنده‌ی بازی: ژان-لویی روبیرا / مترجم: مریم قاسمیه»

«محصولی از کمپانی "Libellud" فرانسه / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

محتویات جعبه:

۱ صفحه‌ی امتیازدهی / ۸۴ کارت تصویر

۱۲ صفحه‌ی رأی‌گیری / ۲۴ مهره‌ی رأی‌گیری

۱۲ خرگوش چوبی / ۱ دفترچه‌ی راهنما

آماده‌سازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را باز کرده و وسط میز قرار دهید. هر بازیکن، یک صفحه‌ی رأی‌گیری انتخاب کرده و خرگوش مربوط به آن را روی نقطه‌ی ۰ صفحه‌ی امتیازدهی قرار می‌دهد. ۸۴ کارت تصویر را بُر بزنید و به هر بازیکن، ۶ کارت بدهید. باقی‌مانده‌ی کارت‌ها، دسته‌ی ذخیره‌ی کارت‌ها را تشکیل می‌دهند.

- در بازی ۳ تا ۶ نفره، هر بازیکن، ۱ مهره‌ی رأی‌گیری را برمی‌دارد (رنگ، اهمیتی ندارد).

- در بازی ۷ تا ۱۲ نفره، هر بازیکن، ۲ مهره‌ی رأی‌گیری را برمی‌دارد (رنگ، اهمیتی ندارد).

نکته: کارت‌های تصویر دست شما نباید توسط سایر بازیکنان دیده شوند.

دستور بازی:

هر بازیکن، در نوبت خود، **قصه‌گو** می‌شود. او باید کارت‌های دستش را مرور کرده و یکی را انتخاب کند و در مورد آن، چیزی را با صدای بلند بگوید (بدون آن که آن کارت را به سایر بازیکنان نشان بدهد).

آنچه **قصه‌گو** می‌گوید، می‌تواند اشکال متفاوتی داشته باشد؛ از قبیل: چند کلمه یا یک آوا؛ یا می‌تواند قطعه‌ای از یک شعر، آهنگ، فیلم، کتاب یا یک ضرب‌المثل و غیره باشد.

انتخاب اولین قصه‌گو:

فردی که بتواند زودتر از بقیه، در مورد کارت‌های دستش، چیزی را با صدای بلند اعلام کند، اولین نوبت را به خود اختصاص می‌دهد.

دادن کارت‌های تصویر به قصه‌گو:

بقیه‌ی بازیکنان، از بین کارت‌های خود، یکی را که بیش‌تر از بقیه، به آن‌چه که قصه‌گو گفته است، مرتبط می‌دانند، انتخاب کرده و به او می‌دهند. بازیکنان باید مراقب باشند که کارت‌شان توسط سایرین دیده نشود. قصه‌گو، کارت‌های دیگر بازیکنان و کارت خود را بُر می‌زند و به‌طور اتفاقی، از شماره‌ی ۱ تا ۱۲، در کنار صفحه‌ی امتیازدهی می‌چیند.

پیدا کردن کارت قصه‌گو: رأی‌گیری:

هدف بازیکنان، پیدا کردن کارت قصه‌گو، از میان کارت‌های نمایش داده‌شده است. هر بازیکن، به‌طور سری و مخفیانه، با استفاده از صفحه‌ی رأی‌گیری خود، به کارتی که گمان می‌کند کارت قصه‌گو باشد، رأی می‌دهد (خود قصه‌گو در رأی‌گیری شرکت نمی‌کند).

برای مثال، اگر بازیکنی فکر می‌کند که کارت شماره ۳، کارت قصه‌گو است، مهره‌ی رأی‌گیری خود را در صفحه‌ی رأی‌گیری‌اش، بر روی عدد ۳ قرار می‌دهد. هرگاه همه‌ی افراد، رأی دادند، بازیکنان، صفحات رأی‌گیری را آشکار کرده و قصه‌گو می‌گوید که کدام کارت، متعلق به او بوده است.

نکته: به‌هیچ‌عنوان هیچ بازیکنی اجازه ندارد به کارت خودش رأی بدهد!

پیدا کردن کارتِ قصه‌گو با ۷ یا بیش از ۷ بازیکن:

هر بازیکن می‌تواند - اگر بخواهد- برای افزایش شانس خود، به ۲ کارت رأی بدهد. در این حالت باید از مهره‌ی دوم رأی‌گیری خود استفاده نماید.

امتیازدهی:

- اگر همه‌ی بازیکنان، کارت قصه‌گو را پیدا کنند یا هیچ‌کدام نتوانند آن را پیدا کنند، قصه‌گو هیچ امتیازی نمی‌گیرد و سایر بازیکنان، هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند.
- در سایر شرایط، قصه‌گو و هرکس که درست حدس زده باشد، هرکدام ۳ امتیاز می‌گیرند.
- هر بازیکنی که کارت‌ش رأی آورده باشد نیز به‌ازای هر رأی ۱ امتیاز می‌گیرد (حداکثر تا ۳ امتیاز می‌تواند دریافت کند). بازیکنان به‌اندازه‌ی امتیاز دریافتی خود، خرگوش‌شان را روی صفحه‌ی امتیازدهی جلو می‌برند.

امتیازدهی در شرایط ۷ نفره یا بیش‌تر:

- چنان‌چه همه‌ی بازیکنان، کارتِ قصه‌گو را پیدا کنند و چنان‌چه هیچ بازیکنی کارتِ قصه‌گو را پیدا نکند، قصه‌گو هیچ امتیازی دریافت نکرده و سایر بازیکنان، هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند.
- در سایر شرایط، قصه‌گو و هرکس که درست حدس زده باشد، هرکدام ۳ امتیاز دریافت می‌کنند.
- هر بازیکنی که کارت‌ش رأی آورده باشد نیز به‌ازای هر رأی ۱ امتیاز می‌گیرد (در این حالت، آن بازیکن می‌تواند حداکثر تا ۳ امتیاز دریافت کند حتی اگر بیش‌تر از ۳ نفر به او رأی داده باشند).
- بازیکنانی که تنها به یک کارت رأی داده باشند، چنان‌چه حدس آن‌ها درست باشد، ۱ امتیاز اضافی هم می‌گیرند.

پایان نوبت:

پس از امتیازدهی، بازیکنان باید دوباره کارت‌های دست خود را - با برداشتن از دسته‌ی کارت‌های ذخیره- به ۶ کارت برسانند و چنان‌چه به‌اندازه‌ی کافی کارت در دسته‌ی کارت‌های ذخیره موجود نبود، باید کارت‌های بیرون‌رفته از بازی را دوباره بُر بزنند و از آن‌ها استفاده نمایند. قصه‌گوی بعدی، نفر سمت‌چپِ قصه‌گوی قبلی خواهد بود و نوبت‌ها در جهت حرکت عقربه‌های ساعت می‌گردد.

پایان بازی:

بازی، با رسیدن اولین بازیکن به امتیاز ۳۰ پایان می‌یابد. بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را آورده، برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی ۳ نفره:

در این حالت، بازیکنان می‌بایستی به جای ۶ کارت، ۷ کارت در دست داشته و به‌هنگام حدس زدن هم (بجز قصه‌گو) ۲ کارت را به قصه‌گو بدهند. بدین ترتیب ۵ کارت تصویر آشکار خواهد شد و بازیکنان باز هم باید کارت قصه‌گو را حدس بزنند.

«دیکسیت پارتی» (برای ۶ تا ۱۲ بازیکن):

آماده‌سازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را باز کنید و وسط میز قرار دهید. هریک از بازیکنان، یک صفحه‌ی رأی‌گیری را انتخاب کرده و خرگوش مربوط به آن را روی نقطه‌ی ۰ صفحه قرار می‌دهد. ۸۴ کارت تصویر، بُر زده شده و به هریک از بازیکنان ۵ کارت داده می‌شود. کارت‌های باقی‌مانده، دسته‌ی کارت‌های ذخیره را تشکیل می‌دهند. هر بازیکن، یک مهره‌ی سبز رأی‌گیری برمی‌دارد. تنها بازیکنی که قصه‌گوی دور نخست می‌باشد، علاوه‌بر مهره‌ی سبز، یک مهره‌ی قرمز رأی‌گیری نیز برمی‌دارد.

دستور بازی:

قصه‌گو پیش از آن که به کارت‌های خود نگاه کند، می‌بایست چیزی را برای دیگر بازیکنان بلند اعلام کند (مانند آنچه در بازی معمولی توضیح داده شد). برخلاف بازی معمولی، در این مدل بازی، آنچه که قصه‌گو می‌گوید، به کارت‌هایش ربطی ندارد.

انتخاب اولین قصه‌گو:

اولین بازیکنی که به چیزی فکر کند و آن را با صدای بلند برای دیگر بازیکنان اعلام کند، اولین قصه‌گو خواهد بود.

دادن کارت‌های تصویر به قصه‌گو:

هر بازیکن، از جمله قصه‌گو، کارتی را از میان کارت‌هایش انتخاب می‌کند که بیش‌ترین ارتباط را با موضوع بیان‌شده داشته باشد و سپس همه‌ی بازیکنان، کارت‌هایشان را به قصه‌گو داده و او پس از بُر زدن کارت‌ها، آن‌ها را به ترتیب از شماره‌ی ۱ تا ۱۲ می‌چیند.

پیدا کردن بهترین تصویر: رأی‌گیری:

هر بازیکن، از جمله قصه‌گو، باید به‌طور مخفیانه، با مهره‌ی سبز رنگ خود، به کارتی که به عقیده‌ی او، بهتر از همه، موضوع را نمایش داده، رأی می‌دهد. به تعداد بازیکنانی که به یک تصویر رأی می‌دهند، همان بازیکنان، امتیاز دریافت می‌کنند.

اما مراقب باشید! قصه‌گو با مهره‌ی قرمز خود، به یکی دیگر از کارت‌ها هم رأی می‌دهد! بازیکنانی که به کارتی که قصه‌گو با مهره‌ی قرمزش مشخص کرده، رأی داده باشند، هیچ امتیازی دریافت نمی‌کنند. این دیگر به قصه‌گو مربوط می‌شود که امتیاز را از

کدام یک از رقبای خود دریغ کند و این دیگر بازیکنان هستند که باید این موضوع را به خاطر بسپارند! به محض آن که همه‌ی افراد رأی دادند، صفحات رأی‌گیری را آشکار می‌کنند.

در این حالت بازی که قصه‌گو هم از مهره‌ی سبز و هم از مهره‌ی قرمز خود استفاده می‌کند، بازیکنان می‌توانند به کارت خودشان نیز رأی بدهند!

امتیازدهی:

- هر بازیکن به تعداد بازیکنانی که به یک کارت رأی داده‌اند (از جمله خودش) حداکثر تا ۵ امتیاز دریافت می‌کند.
- بازیکنانی که به کارتی رأی داده‌اند که قصه‌گو، رأی قرمز به آن داده، هیچ امتیازی نمی‌گیرند.
- اگر بازیکنی، تنها فردی باشد که به یک کارت رأی داده‌است نیز امتیازی نمی‌گیرد.

مثال: تام و ۵ بازیکن دیگر به تصویر شماره ۳ رأی داده‌اند؛ تام طبیعتاً بایستی ۶ امتیاز بگیرد ولی از آن جایی که حداکثر امتیاز ۵ است، او فقط ۵ امتیاز دریافت می‌کند. کریس و آماندا به تصویر شماره ۲ رأی داده‌اند؛ متأسفانه این تصویر، از قصه‌گو، رأی قرمز گرفته‌است بنابراین آن‌ها هیچ امتیازی نمی‌گیرند! کیت هم به کارتی رأی داده‌است که کس دیگری به آن رأی نداده پس او نیز امتیازی دریافت نمی‌کند.

پایان نوبت:

در پایان هر نوبت، هر بازیکن، دسته‌ی کارت‌های خود را به ۵ کارت می‌رساند و سپس کارت‌هایش را به صورت پشت‌ورو، به نفر سمت چپ خود می‌دهد. کارت‌های استفاده‌شده از بازی بیرون می‌روند. در صورتی که دسته‌ی کارت‌های ذخیره رو به اتمام باشد، کارت‌های استفاده‌شده، دوباره بُر می‌خورند و دسته‌ی کارت‌های ذخیره‌ی جدید را تشکیل می‌دهند. قصه‌گوی بعدی، نفر سمت چپ قصه‌گوی قبلی خواهد بود.

پایان بازی:

کهرگاه همه‌ی بازیکنان برای یک‌بار قصه‌گو شدند، بازی خاتمه می‌یابد. بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را آورده باشد، برنده خواهد بود. برای طولانی‌تر کردن بازی می‌توانید تعداد دفعات قصه‌گویی را افزایش دهید.

«دیکسیت تیمی» (۶، ۸، ۱۰ یا ۱۲ نفره):

آماده‌سازی:

صفحه‌ی امتیازدهی را باز کرده و در وسط میز قرار دهید. سپس تیم‌های ۲ نفره تشکیل دهید. افراد هر تیم می‌بایست درست در دو سمت میز و روبه‌روی یکدیگر بنشینند.

هر تیم، یک صفحه‌ی رأی‌گیری برداشته و خرگوش مربوط به آن را روی نقطه‌ی ۰ قرار می‌دهد. ۸۴ کارت تصویر بُر زده شده و به هر بازیکن ۴ کارت می‌رسد. بقیه‌ی کارت‌ها به صورت دسته‌ی کارت‌های ذخیره کنار می‌روند.

دستور بازی:

قصه‌گو:

به نقش قصه‌گو در بازی معمولی مراجعه نمایید.

دادن کارت تصویر به قصه‌گو:

پس از گوش دادن به آنچه قصه‌گو گفته‌است، هم‌تیمی وی، یک تصویر را که بیش‌تر از همه به موضوع مربوط باشد، به قصه‌گو می‌دهد. سپس بازیکنان هر تیم، بر سر آن که کدام‌یک به قصه‌گو کارت بدهد، به توافق می‌رسند (هم‌تیمی‌ها می‌توانند با هم صحبت کنند ولی این کار همواره در حضور سایر بازیکنان صورت می‌گیرد و هیچ‌یک نباید کارت‌های خود را نشان دهند یا توصیف کنند). سپس قصه‌گو، کارت‌ها را بُر زده و در جایگاه ۱ تا ۱۲ قرار می‌دهد.

رأی‌گیری و امتیازدهی:

نه بازیکنانی که کارت خود را به قصه‌گو داده‌اند و نه شخص قصه‌گو، نمی‌توانند در رأی‌گیری شرکت کنند. قوانین رأی‌گیری و امتیازدهی مانند بازی معمولی است (قوانین بازی ۷ نفره و بیش‌تر اعمال نشود).

نکته: نه هم‌تیمی قصه‌گو و نه شخص قصه‌گو نباید در رأی‌گیری شرکت کنند.

پایان نوبت:

در پایان نوبت، هر بازیکن، با برداشتن از کارت‌های ذخیره، دست خود را ۴ کارته می‌کند. اگر به‌اندازه‌ی همه، کارت در دسته‌ی کارت‌های ذخیره وجود نداشته باشد، می‌بایست کارت‌های بیرون‌رفته از بازی را دوباره بُر بزنیم و به بازی برگردانیم. قصه‌گوی بعدی، نفر سمت‌چپ قصه‌گوی قبلی خواهد بود.

پایان بازی:

وقتی تمام افراد یک‌بار قصه‌گو شدند، بازی خاتمه می‌یابد. تیمی که بیش‌ترین امتیاز را آورده باشد، برنده خواهد بود. برای طولانی‌تر شدن بازی می‌توان تعداد دفعات قصه‌گویی را برای هر شخص افزایش داد.

برای اطلاعات بیش‌تر و آشنایی با بازی‌های فکری، به سایت شرکت «سرزمین ذهن زیبا» مراجعه بفرمایید: www.LBMind.com

یا با کارشناسان ما مشورت کنید: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸