



# DiXit



## Mängu osad

- Üks mängulaud (*punktirada karbi siseküljel*)
- 84 kaarti
- 36 hääletusmärki 6 erinevat värvi, numbritega 1 kuni 6
- 6 puidust jänest (*rabbeepel'd!*)

## Ettevalmistus

Iga mängija valib ühe jänese ning asetab selle punktiraja 0-kohale. Sega kõik 84 kaarti ning jaga igauhele pimesi 6 kaarti. Ülejäänud kaardid jäävad tagurpidi pakina lauale.

- 4 mängija korral võtab iga mängija 4 hääletusmärki (*numbritega 1 kuni 4*)
- 5 mängija korral võtab iga mängija 5 hääletusmärki (*numbritega 1 kuni 5*)
- 6 mängija korral võtab iga mängija 6 hääletusmärki (*numbritega 1 kuni 6*)

**Märkus:** Ära näita enda käes olevaid kaarte kellelegi.

## Mängu käik

### Jutuvestja

Üks mängijatest on igal käigul jutuvestja. Ta vaatab enda käes olevaid kuut kaarti, valib neist ühe ning ütleb selle kohta valjult ühe vihje (*kaarti sealjuures teistele mängijatele näitamata*).

Vihje võib olla täiesti suvaline - see võib koosneda ühest või rohkemast sõnast või isegi vaid hääliksusest. Vihje võib olla välja mõeldud või inspireeritud mõnest teosest (*luuletus, laulusalm, filmi pealkiri, vanasõna jne*).

**Kes on jutuvestja esimeses voorus? Mängija, kes tuleb esimesena mõne vihje peale, saab esimesel käigul jutuvestjaks.**

### Jutuvestjale kaardi valimine

Teised mängijad valivad oma 6 kaardi seast ühe, mis jutuvestja poolt öeldud vihjega kõige paremini sobib.

Seejärel annavad kõik enda väljavalitud kaardi teistele mängijatele näitamata jutuvestjale.

Jutuvestja segab enda poolt valitud ning saadud kaardid ning laotab need suvalises järjekorras õigetpidi lauale. Kõige vasakule jääv kaart saab numbrit 1, temast parempoolne 2 jne...

### Leia jutuvestja pilt: hääletus

Teiste mängijate eesmärgiks on lauale laotatud piltide seast leida jutuvestja poolt valitud. Iga mängija hääletab salaja kaardi poolt, mida ta usub jutuvestja omaks (*jutuvestja ise ei hääleta*).

Selleks asetavad mängijad tagurpidi enda ette valitud numbriga hääletusmärki. Kui kõik on märki valinud, pööratakse need ümber ning asetatakse vastavate piltide juurde.

**Märkus:** Mängija ei või kunagi hääletada enda pildi poolt.

### Punktid

- Kui kõik mängijad arvasid jutuvestja kaardi õigesti või ei teinud seda mitte keegi, jääb jutuvestja punktideta ning kõik ülejäänud mängijad saavad 2 punkti.
- Igal teisel juhul saab jutuvestja ja iga mängija, kes pildi õigesti ära arvas, 3 punkti.
- Iga mängija (*välja arvatud jutuvestja*) saab 1 punkti iga hääle eest, mis tema kaardile anti.

Mängijad liigutavad oma jäneseid punktirajal vastavalt saadud punktide arvule.

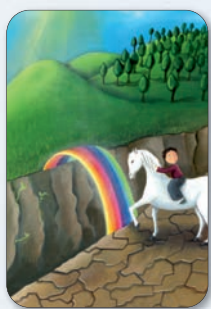
### Vooru lõpp

Iga mängija võtab uue kaardi (*käes peab olema 6 kaarti*). Järgmise vooru jutuvestjaks saab eelmisest vasakul istuv mängija (*jutuvestja järg läheb päripäeva edasi*).

## Mängu lõpp

Mäng lõppeb, kui pakist tõmmatakse viimane kaart. Mängija, kes on jõudnud punktirajal kõige kaugemale, on võitja.

## Vooru näide



Laua ümber istub 5 mängijat: Julia, Mattias, Nils, Lea ja Toomas. Julia on esimene, kes leiab käesolevast pildist inspireerituna sobiva lause.

Seega alustab ta esimest vooru jutustajana. Vihje, mille ta kõigile ütleb on: "Kus on õnn?" viidates sellega Prantsusmaa filmile "Õnn on aasal" ("Le bonheur est dans le pré").

Pärast vihje kuulmist, valivad teised mängijad enda käest kaardi, mis sobiks Julia poolt öelduga kõige paremini.

Lea käes on järgmised 6 kaarti:



Nende kuue seast valib ta kolmanda, mis tema jaoks ühtib jutustaja vihjega kõige paremini. Ta annab selle kaardi Juliale.

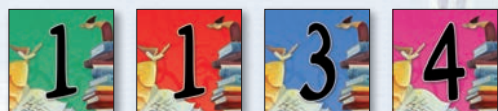
Mattias, Nils ja Toomas valivad samuti kaardi ning annavad need Juliale.

Jutustaja segab saadud kaartide hulka enda valitud kaardi ning asetab need lauale.



Iga mängija (v.a. jutustaja) saab hääletada, mida ta peab Julia kaardiks.

Kui kõik on valinud, pööratakse hääletusmärgid ümber.



Vaid Lea arvas õigesti ära Julia kaardi (number 4). Seega saavad nad kumbki 3 punkti. 2 mängijat on hääletanud Lea kaardi poolt, mistõttu ta saab veel 2 punkti.

Toomas saab 1 punkti, kuna üks mängija hääletas tema kaardi (number 3) poolt.

Selle vooru lõpuks saab Lea kokku 5, Julia 3 ja Toomas 1 punkti. Mattias ja Nils punkte ei kogu, kuna nad ei arvanud õigesti ära Julia kaarti ning nende valitud kaartide poolt ei hääletanud ükski mängija.

Järgmisel voorul on jutustajaks Toomas, kuna ta istub Juliast vasakul.

## Vihjed

Kui jutustaja antud vihje kirjeldab pilti liialt täpselt, arvavad kõik mängijad selle ära ning ta ei saa ühtegi punkti.

Sama kehtib ka vastupidise korral – kui tema vihjel on pildil kujutatuga liiga vähe ühist, on tõenäoline, et keegi selle poolt ei hääleta ning punktid jäävad jälle saamata.

Seega on jutustaja ülesandeks leida vihje, mis ei oleks liialt ilmne ega liialt üldine, et vaid mõned, kuid mitte kõik, mängijad pildi õigesti ära arvaksid. Alguses võib see olla võrdlemisi keeruline, kuid mõne vooru pärast on inspiratsiooni kerge leida.

## Variandid

**3 mängijat:** iga mängija saab 7 kaarti, mitte 6. Iga mängija, peale jutustaja, annab ühe asemel 2 kaarti. Seega on lõpuks laual 5 kaarti.

**Loendamine:** kui vaid üks mängija arvas õigesti ära jutustaja kaardi, saavad mõlemad kolme punkti asemel 4 punkti.

**Pantomiiim või laul:** selle variandi puhul peab jutustaja teistele oma kaardi vihje andma laulu, meloodia või kehakeele abil. Ulejäänud mängureeglid jäävad samaks.

Lõpuks ei takista miski mängijatel endil erinevaid variante segada, moodustades endale sobivad mängureeglid.

## Teadmiseks

Jean-Louis Roubira ja Régis Bonnessée tahavad tänada kõiki isikuid ja organisatsioone, kes on neid selle projekti käigus toetanud:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas ja Noémi Roubira, Christelle ja Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Arnaud Pichon, Claudine ja Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey ja Benam Mohammadi, Claude ja Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence ja Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, REEL assotsiatsioon, « Dé à 3 Faces », Marylène Trouvé ja Envie d'Agir, Savéria Desert ja kogu ETINCEL meeskond, Viini vabatahtlikud, Valérie Callier ja Poitou-Charentes regioon, CEFORD Naintré meeskond ja selle püsivalt motiveeritud tudengid, Vincent Bidault Mozaique üksusest, IADSEA – üldnõukogu ja Viini DDPJJ, Crédit Agricole, Châtellerault linna ja Prantsusmaa haridusministeerium.

Tõlge eesti keelde: Ove Hillep