



Dixit Jinx

Tervező: **Josep M. Allué**
Illusztráció: **Dominique Ehrhard**

A doboz tartalma

- 9 pozíciókártya
- 71 kétoldalas képkártya



71 képkártya
egyike



9 pozíciókártya
egyike

Mise en place

- 3 játékos esetén: vegyünk ki 30 képkártyát a játékból – a maradék lesz a húzópakli.
- 4 játékos esetén: vegyünk ki 20 képkártyát a játékból – a maradék lesz a húzópakli.
- 5 játékos esetén: vegyünk ki 10 képkártyát a játékból – a maradék lesz a húzópakli.
- 6 játékos esetén: az összes képkártya alkotja a húzópaklit.

Keverjük meg a képkártyákból álló húzópaklit.

A húzópakli felső 9 lapját tegyük ki az asztalra egy 3×3-as négyzetbe a képen látható módon. A legfiatalabb játékos kezd, ő lesz az aktív játékos. Az aktív játékos a kezébe veszi mind a 9 pozíciókártyát. A többi játékos a mutatóujját az asztalra helyezi.



A játék menete

Az aktív játékos szerepe

Az aktív játékos képpel lefordítva megkeveri a pozíciókártyákat, majd húz egyet közülük, és megnézi, anélkül, hogy megmutatná a többieknek. A húzott pozíciókártyán piros négyzet jelöli a 3×3 képkártya egyikének elhelyezkedését. Az aktív játékosnak utalást kell tennie a felhúzott pozíciókártya által jelzett helyen lévő képkártyára – ez az utalás lehet egy szó, egy mondat vagy akár csak egy mozdulat –, hogy a többiek megpróbálhassák kitalálni, melyik kártyára utalt az aktív játékos.



Figyelem! A pozíciókártyán lévő nagy fekete nyílnek mindig a 3×3 képkártya elhelyezkedésével párhuzamosan, felfelé kell mutatnia.

Az aktív játékos kártyájának megkeresése

Miután az aktív játékos utalást tett az egyik kártyára, a többieknek ki kell találniuk a lehető leggyor-

sabban, hogy melyik kártyáról lehet szó. Amint valaki úgy gondolja, kitalálta, hogy a 9 képkártya közül melyikre utalt az aktív játékos, a mutatóujját azonnal ráteszi a lapra. Ezt a döntést a játékos később már nem változtathatja meg. Egy lapra csak egy játékos teheti rá az ujját – mindig a leggyorsabb. Ha kettő vagy több játékos pontosan egyszerre mutat rá ugyanarra a lapra, közülük az tarthatja ott mutatóujját, aki elsőként elkialítja magát: „Jinx!” (ejtsd: dzsinx). A többiek egy másik lapot kell keresniük. Amikor egy játékos letette az ujját valamelyik lapra, az aktív játékos azonnal megmondja, sikerült-e megtalálnia a keresett lapot. Ha nemet mond, a találgatás tovább folytatódik, míg ha igent, a kör véget ér.

Megjegyzés: Amíg a megfelelő képkártyát nem sikerült megtalálni, a játékosoknak **KÖTELEZŐ** megpróbálniuk rájönni a helyes megfejtésre.

Példa

Jani az aktív játékos, és a bal felső sarokban lévő kártyára kell utalást tennie. Ha azt mondaná, „labirintus”, a többiek azonnal kitalálnák, így Jani nem tudna pontot szerezni. Janinak egy kevésbé egyértelmű utalást kell tennie, hogy a többiek más kártyákat is válasszanak, mielőtt kitalálnák a helyeset. Ha például Jani a sokkal kevésbé egyértelmű „elágazás” szót mondja, ami több képre is ráillik, talán a többiek másik lapra is fognak tippelni.



Pontozás

- Aki kitalálta az aktív játékos kártyáját, elveszi azt, és maga elé teszi az asztalra.
- Az aktív játékos magához veszi azokat a lapokat, amelyekre a többiek tévesen tippeltek, mielőtt valaki jól tippelt volna, és lerakja maga elé.
- Ha senki sem találja el a lapot, az aktív játékos elveszít egyet saját, korábban szerzett lapjai közül (persze csak akkor, ha van neki), és visszatesszi azt a húzópakli aljára.

Megjegyzés: Azokat a képkártyákat, amelyekre azután mutattak rá, hogy valaki már megtalálta a helyes megoldást, nem veszi magához az aktív játékos.

A kör vége

Ha a helyes megfejtést is, ha a játékosok nem találták meg, a kártyát eldobjuk. Szintén eldobjuk azokat a lapokat, amelyekre a játékosok a helyes megfejtés megtalálása után tették rá az ujjukat. Ezután annyi új képkártyát húzunk a húzópakliról, hogy az elvett lapok helyére újakat tehesünk, így ismét meglegyen a képkártyákból a 3×3-as négyzetünk. Az aktív játékos bal oldali szomszédja lesz a következő körben az aktív játékos. Kezdődhet az új kör.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor már nem tudunk 9 új képkártyát kirakni. A játékot az nyeri, aki előtt a legtöbb képkártya gyűlt össze az asztalon.

