

Dixit Jinx

Auteur: Josep M. Allué

Illustrator: Dominique Ehrhard

Inhoud

- 9 Positiekaarten
- 71 dubbelzijdige Afbeeldingskaarten



een van de 71 Afbeeldingskaarten



een van de 9 Positiekaarten

Vorbereitung

- 3 spelers: 30 Afbeeldingskaarten worden weggelegd. De overige kaarten vormen de trekstapel.
- 4 spelers: 20 Afbeeldingskaarten worden weggelegd. De overige kaarten vormen de trekstapel.
- 5 spelers: 10 Afbeeldingskaarten worden weggelegd. De overige kaarten vormen de trekstapel.
- 6 spelers: alle Afbeeldingskaarten vormen de trekstapel.

Schud de Afbeeldingskaarten die de trekstapel vor-

men. Leg 9 van die Afbeeldingskaarten op tafel zodat ze een 3x3 vierkant vormen zoals hiernaast afgebeeld. De jongste speler begint. Hij wordt de actieve speler genoemd en neemt alle positiekaarten in zijn hand. De andere spelers leggen hun wijsvinger op tafel.

Spelverloop

De rol van de actieve speler

De actieve speler schudt alle Positiekaarten zonder de afbeeldingen te bekijken. Hij trekt er een en kijkt ernaar zonder de kaart aan de andere spelers te laten zien. De positiekaart duidt met een rood vierkant een van de negen afbeeldingen van het vierkant aan. De actieve speler moet de andere spelers laten raden welke kaart aangeduid wordt door ze een hint (een woord, een zin of een gebaar) te geven dat verbonden is met die afbeelding.

Opmerking: De zwarte pijl op de Positiekaart moet altijd omhoog wijzen, loodrecht/verticaal op het 3x3 vierkant van Afbeeldingskaarten.

De kaart van de actieve speler vinden

Zodra de actieve speler de hint gegeven heeft, moet elke speler de juiste afbeeldingskaart zo snel mogelijk vinden.



Elke speler legt zijn wijsvinger zo snel mogelijk op de Afbeeldingskaart waarvan hij denkt dat het de juiste is. Eens een speler zijn wijsvinger op een van de 9 Afbeeldingskaarten gelegd heeft, mag hij zich niet meer bedenken. Op elke Afbeeldingskaart mag er maar één wijsvinger liggen.

Als twee of meer spelers hun wijsvinger tegelijkertijd op dezelfde afbeeldingskaart houden, mag de speler die als eerste "Jinx" roept, zijn vinger op de kaart houden. De andere speler(s) mogen dan een nieuwe afbeeldingskaart kiezen. Telkens er een afbeeldingskaart gekozen wordt, zegt de actieve speler "nee" als het de verkeerde afbeeldingskaart is.

De speler die een verkeerde afbeeldingskaart gekozen heeft, mag geen andere kaart meer kiezen!

Voorbeeld

Jack, de actieve speler moet de kaart in de linkerbovenhoek beschrijven. Als hij "doolhof" geeft als hint, zal de kaart onmiddellijk gevonden worden en zou hij geen punten scoren. Hij kiest beter een onduidelijkere hint zodat sommige spelers de verkeerde kaart kiezen vooraleer de juiste kaart gekozen wordt. Een hint zoals "kruispunt" is beter omdat sommige andere kaarten daar ook aan doen denken en sommige spelers een verkeerde keuze zouden kunnen maken.



Scoring

- Als een speler de kaart van de actieve speler gevonden heeft, legt hij de kaart voor zich neer.
- De actieve speler neemt al de andere Afbeeldingskaarten die door spelers aangeduid werden voordat de juiste kaart gevonden werd. Deze kaarten legt hij voor zich neer.
- Als niemand de juiste Afbeeldingskaart vindt, verliest de actieve speler een Afbeeldingskaart die voor hem ligt (als hij er heeft) en legt die onderaan de trekstapel.

Opmerking: de Afbeeldingskaarten die aangeduid worden nadat de juiste kaart gevonden is, tellen nooit mee.

Einde van de beurt

Alle kaarten die gekozen werden door spelers worden, samen met de juiste kaart (als die niet gevonden werd), weggelegd en er wordt een nieuw vierkant van 3 kaarten bij 3 kaarten gemaakt met kaarten van de trekstapel. De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler. De volgende beurt begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt als het vierkant niet langer aangevuld kan worden met Afbeeldingskaarten. De speler die de meeste Afbeeldingskaarten voor zich heeft liggen, wint het spel.

Dixit Jinx

Auteur: **Josep M. Allué**

Illustrations: **Dominique Ehrhard**

Présentation du matériel

- 9 *cartes situation*
- 71 *cartes image* recto-verso



une des 71
cartes image



une des 9 *cartes situation*

Mise en place

- A 3 joueurs : 30 *cartes image* sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 4 joueurs : 20 *cartes image* sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 5 joueurs : 10 *cartes image* sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 6 joueurs : l'ensemble des *cartes image* constituent la pioche.

Mélangez les *cartes image* constituant la pioche.

Placez-en 9 sur la table en formant un carré de 3x3 comme dans l'exemple illustré à droite. Le joueur le plus jeune commence. Il est appelé *joueur actif* et prend toutes les *cartes situation* dans sa main. Les autres joueurs placent leur index sur la table.



Déroulement du jeu

Le rôle du joueur actif

Le joueur actif mélange les *cartes situation* face cachée. Il en pioche une au hasard et la regarde sans la montrer aux autres joueurs. La *carte situation* lui indique, via une case rouge, une des neuf *cartes image* du carré. Il va devoir faire deviner cette *carte image* aux autres joueurs en leur donnant un indice (*un mot, une phrase ou bien un mime*) en rapport avec cette dernière.



N.B.: La flèche noire présente sur la *carte situation* doit toujours pointer vers le haut, perpendiculairement au carré de 3x3 *cartes image*.

Retrouver la *carte image* du joueur actif

Une fois l'indice énoncé, chaque joueur doit retrouver le plus rapidement possible la *carte image* que le *joueur actif* devait faire deviner.

Chaque joueur place alors le plus vite possible son index sur la *carte image* qui selon lui est la bonne réponse. Une fois qu'un joueur a placé son index sur l'une des 9 *cartes image* il ne peut plus changer son choix. De plus, une *carte image* ne peut être choisie que par un seul joueur.

Si deux joueurs ou plus touchent avec leur index une *carte image* en même temps, le premier à crier «Jinx» laisse son index sur la carte. Le ou les autres joueurs peuvent alors choisir une nouvelle *carte image*. Au fur et à mesure des réponses, lorsqu'un joueur choisit une *carte image*, le *joueur actif* dit « non » si la *carte image* n'est pas celle qu'il devait faire deviner. Ce joueur n'a alors plus le droit de faire d'autres propositions ! En revanche si c'est la bonne, le *joueur actif* dit « oui ». On arrête alors le tour de jeu.

N.B.: tant que la bonne réponse n'a pas été trouvée les joueurs doivent faire une proposition.

Exemple

Le joueur actif doit faire deviner la *carte image* en haut à gauche. S'il donne comme indice «labyrinthe», sa *carte image* risque d'être retrouvée tout de suite ; il ne marquerait dans ce cas aucun point. Son intérêt est donc de trouver un indice plus ambigu, afin que des joueurs se trompent de *carte image* et avant qu'un autre ne la découvre. Un indice comme «intersection» pourrait mieux convenir. En effet plusieurs autres *cartes image* font référence à cette notion et certains joueurs pourraient être induits en erreur plus facilement.



Le décompte des points.

- Quand un joueur a trouvé la *carte image* que le *joueur actif* devait faire deviner, il la prend et la place devant lui.
- Les *cartes image* pointées de l'index par des joueurs, avant que la bonne réponse n'ait été trouvée, reviennent au *joueur actif*. Il les place devant lui.
- Quand personne ne trouve la *carte image* que le *joueur actif* devait faire deviner, ce dernier perd une *carte image* devant lui (s'il en possède) et la replace sous la pioche.

N.B.: on ne prend jamais en compte les *cartes image* pointées de l'index après que la *carte image* du *joueur actif* ait été trouvée.

Fin du tour

Dans le cas où la *carte image* n'a pas été trouvée, défaussez toutes les cartes pointées par les joueurs, ainsi que la carte que le *joueur actif* avait à faire deviner. Dans tous les cas on complète le carré de 3x3 avec des *cartes image* issues de la pioche. Le joueur à la gauche du *joueur actif* devient le nouveau *joueur actif*. Un autre tour débute.

Fin de la partie

Lorsque l'on ne peut plus compléter le carré avec des *cartes image*, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de *cartes image* devant lui gagne la partie.