DIXIT

**OYUNUN KURALLARI**

İÇİNDEKİLER

Kutunun içinde bir adet oyun alanı (puanlama yolu) ve oyunun kuralları, 84 adet kart, 36 adet 6 farklı renkte 1 den 6 ya kadar numaralandırılmış sayı kartı, 6 adet farklı renkte ahşap tavşan.

HAZIRLIK

Her bir oyuncu farklı renkte bir tavşan seçer ve tavşanını puanlama yolundaki 0 yazılı alana yerleştirir. Üzerinde resimler bulunan 84 adet kart karıştırılıp her bir oyuncuya 6 şar adet dağıtılır. Kartlar diğer oyunculara gösterilmemelidir. Kalan kartlar resimler görünmeyecek şekilde bir deste olarak ortaya konur. Üzerinde sayılar bulunan farklı renklerdeki puan kartları oyuncu sayısına göre dağıtılır:

• 4 oyuncu ile oyunda her bir oyuncuya aynı renkten 4 er adet sayı kartı ( 1 den 4 e kadar).

• 5 oyuncu ile oyunda her bir oyuncuya aynı renkten 5 er adet sayı kartı ( 1 den 5 e kadar).

• 6 oyuncu ile oyunda her bir oyuncuya aynı renkten 6 şar adet sayı kartı ( 1 den 6 ya kadar).

OYUN

**Anlatıcı:** Her oyuncu sırası ile anlatıcı olur. Anlatıcı elindeki 6 karta bakar. Bunlardan birini seçerek o resim hakkında bir cümle oluşturur ve tüm oyuncuların duyması için söyler. Kartını diğer oyunculara göstermemelidir. Cümle farklı formlarda olabilir: Bir veya daha fazla kelimeden olabileceği gibi yalnızca bir ses bile olabilir. Cümle mevcut sanatsal bir çalışmadan esinlenilmiş veya keşfedilmiş olabilir (şiir veya şarkı örneklerifilm isimleri, atasözleri gibi). En hızlı olarak bir cümle kuran ilk oyuncu ilk turda anlatıcı olur.

**Anlatıcı için bir kart seçme:** Her bir oyuncu (anlatıcı hariç) anlatıcının kurduğu cümle ile en iyi eşleştiğini düşündüğü elindeki 6 karttan birini seçer. Sonra seçtiği kartı diğer oyunculara göstermeden anlatıcıya verir. Anlatıcı verilen kartlar ile kendi kartını karıştırır. Kartları açık olarak yan yana yerleştirir. En soldaki kart 1 numara, yanındaki 2 numara diye tüm kartların belirli bir numarası olur.

**Anlatıcının resmini bulmak:** Oylama Anlatıcı dışındaki diğer oyuncuların amacı ortadaki açık kartlardan hangisinin anlatıcının kartı olduğunu bulmaktır. Her bir oyuncu anlatıcıya ait olduğuna inandığı karta, sayı kartını kapalı olarak kendi önüne koyarak oy verir (anlatıcı oylamaya katılmaz). Tüm oyuncular oy vermeyi tamamladığında sayı kartları aynı anda açılır. Not: Oyuncular kendi kartlarına oy veremezler.

**Puanlama**

 • Eğer tüm oyuncular anlatıcının kartını bulursa veya hiç kimse bulamazsa bu durumda anlatıcı puan kazanamaz. Diğer her bir oyuncu 2 puan kazanır.

• Diğer tüm durumlarda anlatıcı ve doğru kartı bulan tüm oyuncular 3 er puan kazanır.

• Her bir oyuncu (anlatıcı hariç) kartına verilen her oy için bir puan kazanır.

 Oyuncular puanlama yolu üzerindeki tavşanlarını kazandıkları puan toplamı kadar ilerletirler.

**Turun sonu:** Her bir oyuncu kapalı kart destesinden birer kart çekerek yeniden elindeki kart sayısını 6 ya tamamlar. Anlatıcının solundaki oyuncu yeni turun anlatıcısı olur. Oyun saat yönünde ilerler.

**OYUNUN SONU** Oyun son kart çekildiğinde sona erer. Puanlama yolu üzerinde en önde olan oyuncu oyunu kazanır**.**