Dixit Jubileum – Dixit, az asszociációs játékok megkoronázott királya

A Dixit az utóbbi évek egyik legnépszerűbb és legújszerűbb partijátéka. A játékhoz - a gyönyörűen megfestett, egyedi kártyák és a hozzájuk hasonlóan szürreális játéktábla mellett - csupán némi képzelőerőre és empátiára van szükség. A játék fejlesztője, Jean-Louis Roubira egy francia gyermekpszichológus, és ez valamennyire meg is látszik a játékán, hiszen a játék során nem az agymunkán van a fő hangsúly, hanem az érzelmeken.

A játékban 84 hatalmas, teljesen különböző kártyát találunk, melyek mindegyike részletgazdag, és egy elvarázsolt világ egy szeletét mutatja meg nekünk. Minden kártyán annyi elrejtett apróság van, hogy valószínűleg még a sokadik játék során is találunk újdonságot rajtuk. És épp ez az egyik lényeg. A játék során ugyanis minden körben kijelölünk egy mesélőt, aki a nála lévő hat kártya egyikét kiválasztja, és mond vagy tesz valamit, ami valamilyen formában kapcsolódik ehhez a képhez. A mesélő teljes szabadságot élvez, hiszen mondhat akár csak egy szót, egy mondatot, egy mesét, dúdolhat, énekelhet, mutogathat, semmi sem szab gátat a kreativitásnak. Talán csak az, hogy ne legyen se túl egyértelmű, se túl távoli a kapcsolat. Ezután minden más játékos is választ egyet a kezében tartott kártyák közül, amiről úgy gondolja, hogy valamilyen módon kapcsolódik a mesélő meghatározásához. Mindenki a választott kártyáját beteszi középre, anélkül hogy megmutatná a többieknek. A kártyákat meg kell keverni, és utána felfordítani őket. Majd a mesélőn kívül mindenki szavaz, hogy melyik volt az eredeti kártya, melyik indult a mesélőtől.

A mesélő nem kap pontot, ha senki nem találja el, vagy ha mindenki eltalálja, melyik kártya volt az övé, és ez teszi igazán nehézzé a játékot. Nem könnyű csak a társaság egy részét rávezetni az igazságra… de mindez nagy vidámság és sok-sok nevetés forrása lehet! Szinte bárkinek ajánlható tehát ez a játék, kortól és nemtől függetlenül, aki egy kis szórakozásra és vidámságra vágyik.

***Nyulak versenye a gondolattársítás mezején***

Lássuk, mit tartalmaz a doboz! Egyrészt 84 nagyalakú kártyát, rajtuk különös, mesebeli tájak és figurák. Ezek a dobozbelső közepén lévő kisebb nyitott dobozban vannak, amelyet egy rét vesz körül, lapos kövekkel, azokon a szerezhető pontszámok. Az utolsó kövön 30 szerepel, azaz a nyertesnek ezt/ennyit kell elérni. A köveken pedig kis színes nyulak ugrálnak végig, ők lesznek pontjelölőink. Ezenkívül minden nyúl színében van itt még 6 darab szavazólapka, egytől hatig számozva.

Vegyük hát elő a kártyákat, és alaposan keverjük meg. Osszunk minden játékosnak hatot belőle. A kezdőjátékos kiválaszt egyet hat kártyája közül, és fennhangon egy történetet mond róla - ő lesz a mesélő. A sztori persze lehet egészen rövid, egymondatos, vagy akár egy szó, egy mottó is lehet (például egy könyv- vagy filmcím). A lényeg az, hogy kapcsolódjon valahogyan a kiválasztott kép hangulatához, egy figurájához vagy eleméhez. Majd kártyáját lefordítva, hogy senki ne lássa, leteszi az asztal közepére.

Most jönnek a többiek: ők is kiválasztanak egyet lapjaik közül, méghozzá azt, ami szerintük legjobban illik az elhangzott történethez vagy jeligéhez. Ezt a lapot aztán ők is lefordítva középre teszik, és a mesélő megkeveri a letett lapokat. Utána szépen egymás mellett felfordítja őket, és most újra a többieken a sor: ki kell találniuk, melyik laphoz fűzte történetét a mesélő…

Hogy ne adjanak a többieknek ötletet, saját szavazólapjaikból kiválasztják az elképzelésüknek megfelelő sorszámot, és lefordítva maguk elé teszik azt. (Ezt úgy kell elképzelni, hogy az asztalra terített lapokat szépen sorba rakják, és mondjuk balról jobbra számozzák, a tippelők így mindannyian tudják, hogy a bal szélső az egyes lap, utána jön a kettes, és így tovább.) Majd amikor már mindannyian választottak szavazólapot, fel is fordítják azokat.

***A képzettársítás megtévesztő világa***

Ha a játékosok ügyesek, és az általuk választott lap jól illik a mesélő mottójához, nehéz megtalálni az eredeti lapot. Amennyiben valaki eltalálja a mesélő lapját, ő is és a kezdőjátékos is kap 3 pontot. Ha valaki sikeresen tévesztette meg valamelyik játékostársát, és nem a mesélő, hanem az ő lapjára szavazott, jelölőnként 1 pontot kap az illető.

De a mesélőnek van a legnehezebb dolga. Nem adhat elő olyan mesét, amit mindenki megért, se olyat, amit senki sem tud az ő kártyájához párosítani, mert ebben az esetben ő nem kap pontot - a többiek viszont mindannyian fejenként kettőt! Neki tehát meg kell találni az egyensúlyi pontot a túl egyértelmű és a túlságosan elvont utalás között.

***Mondd, mit képzelsz?***

Az eredmény: egy jópofa találgatós játék, amelyben nem csak egy rejtvényt kell kitalálnunk, hanem a többieket is igyekeznünk kell megzavarni, hogy még több ponthoz juthassunk. Ami nagy előnye ennek a családi játéknak: nagyon kevés az üresjárat! A játékosok egyszerre kapják meg a történetet, választanak kártyát, szavaznak, majd nevetnek nagyot a szavazás eredményén. "Ne mááár, tényleg ez volt az? Akkor ezt ki tette?!" "Na, akkor most magyarázd meg, mi köze az utalásodnak *ehhez* a kártyához?"

Hogy az élmény ugyanez legyen három játékos esetén, a játékszabály némi módosítást tartalmaz erre az esetre: ilyenkor a játékosok 2-2 lapot kell kiválasszanak a sajátjaik közül, míg a mesélő természetesen továbbra is csak egyet. De van másik verzió a pontozásra is, és javasolnak olyat is, hogy dalos kedvűek énekeljenek. Vagy azok, akiknek a mozdulatai beszédesebbek, akár pantomimezhetnek is.

És akinek a hat játékos kevés, mert nagyobb társaságban szeretné játszani, az sem akadály: a Dixit Odyssey megváltozott külsővel, 12 nyuszival ugyanazt a játékélményt nyújtja kétszer annyi játékosnak. És persze ha egy család vagy társaság már álmában is maga előtt látja a kártyákat, az sem akadály - már öt kiegészítő kártyacsomag készült el, mind egy-egy sajátos hangulat körül (emlékek, álmodozás, kalandok). Így végképp nem érhetjük el azt az állapotot, hogy egy kártyára nézve eszünkbe jut, miket is talált ki rá a többi mesélő…

***Megidéz egy szellemet, amit megfékezni nem lehet***

Mert persze a sarkalatos rész a mesélő kártyához fűzött története. A játék vele kezdődik, rajta múlik. Ezért is Dixit a játék neve. A latin eredetű szó annyit tesz: ő mondta. Ezt a kifejezést gyakran használták régen olyan szövegkörnyezetben, amikor egy gondolatot idéztek egy híres személyiségtől. Szóval figyeljünk jól oda, mint mond a mesélő, mert az ő szava a kulcs, a vigasság, a képzet.

És ha erre ráéreztünk, akkor játszhatunk szigorúan a játékszabály szerint. Aszerint ugyanis nem 30 pontig kell játszani, hanem amíg a lapok el nem fogynak…

Ha asszociációs játék, akkor Dixit. A születése óta eltelt nyolc évben rengeteg család és baráti társaság szívét nyerte el ez a játék, és természetesen rengeteg nemzetközi díjat is nyert. Nem csak a legismertebb német Spiel des Jahres-díjat, még a Magyar Társasjáték-díj fődíját is megkapta ugyanabban az évben.

Mi a nagy siker alapja? Az egyedülálló játékmenet és a gyönyörűen illusztrált kártyák. Utóbbiaknak fontos szerepük van, hiszen a játék a képzettársításról szól, ehhez pedig szükség van a szép és változatos képekre, amelyek megtermékenyíti gondolatainkat. De ebből még nem derül ki, hogy miről is szól a játék, igaz?