



DiXit

Libellud

Auteur
Jean-Louis Roubira

Illustrator
Marie Cardouat

Design
Régis Bonnessée

Inhoud

- Een spelbord in de doos (*scorespoor*)
- 84 kaarten
- 36 stemfiches in 6 verschillende kleuren genummerd van 1 tot 6
- 6 houten konijnen

Vorbereiding

Elke speler kiest een konijn en zet het op het vakje 0 van het scorespoor. Schud de 84 kaarten en geef er 6 aan elke speler. Maak een afneemstapel met de overige kaarten.

- Bij 4 spelers, neemt elke speler 4 stemfiches (*van 1 tot 4*).
- Bij 5 spelers, neemt elke speler 5 stemfiches (*van 1 tot 5*).
- Bij 6 spelers, neemt elke speler 6 stemfiches (*van 1 tot 6*).

Opmerking : Laat je kaarten aan niemand zien.

Spelverloop

De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze beurt. Hij bekijkt de 6 kaarten in zijn hand. Aan de hand van één van zijn handkaarten verzint hij een uitspraak die hij luidop zegt (*zonder zijn kaart aan de andere spelers te tonen*).

De uitspraak kan bestaan uit één of meerdere woorden maar het kan ook een geluid zijn. De verteller kan een uitspraak uitvinden of zich baseren op een bestaand werk (*poëzie of een zin uit een liedje, een filmtitel, een gezegde...*).

De speler die als eerste een zin bedenkt, is de verteller in de eerste beurt.

Een kaart kiezen voor de verteller

De andere spelers kiezen uit hun hand de kaart die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Dan geeft elke speler zijn gekozen kaart aan de verteller zonder de kaart te laten zien aan de andere spelers.

De verteller schudt zijn kaart en de kaarten die hij gekregen heeft. Dan legt hij de

kaarten in willekeurige volgorde open op tafel. De meest linkse kaart wordt nummer 1, de volgende wordt nummer 2, enzovoort.

De kaart van de verteller vinden: de stemming

Het doel van de andere spelers is te raden welke kaart de kaart van de verteller is. Elke speler stemt op de kaart waarvan hij denkt dat het de kaart van de verteller is (*de verteller stemt niet*).

Om te stemmen legt elke speler de stemfiche met het nummer van de gekozen kaart gedekt voor zich neer. Als iedereen gestemd heeft, worden de stemfiches omgedraaid en op de overeenkomstige kaarten gelegd.

Opmerking : Je mag niet stemmen op je eigen kaart.

Scoren

- Als alle spelers de kaart van de verteller gevonden hebben, of als niemand de kaart gevonden heeft, krijgt de verteller geen punten, alle andere spelers krijgen dan 2 punten.
- In elk ander geval krijgt de verteller 3 punten. De spelers die de kaart van de verteller gevonden hebben, krijgen ook 3 punten.
- Elke speler, behalve de verteller, krijgt één punt per stem voor zijn kaart. De spelers zetten hun konijn evenveel stappen vooruit op het scorespoor als ze punten gescoord hebben.

De spelers verplaatsen hun konijn op het scorespoor met hetzelfde aantal vakjes als ze punten gescoord hebben.

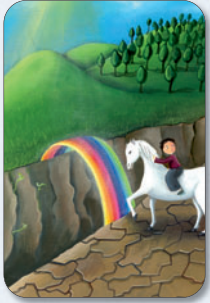
Einde van de beurt

Elke speler vult zijn hand aan tot hij weer zes kaarten heeft. De verteller voor de volgende beurt is de speler links van de huidige verteller (*de beurt verschuift hierna telkens met de wijzers van de klok mee*).

Einde van het spel

Het spel eindigt als de laatste kaart getrokken is. De speler met de meeste punten, wint het spel.

Voorbeeldronde



Er zitten 5 spelers rond de tafel: Julien, Mathilde, Nicolas, Lea en Tom.

Julien vindt als eerste een zin bij één van zijn handkaarten.

Hij is dus de verteller tijdens de eerste beurt. Hij zegt de volgende zin: "De wijde wereld in".

De andere spelers kiezen nu een kaart uit hun eigen hand die het beste past bij de zin die Julien gezegd heeft.

Lea heeft deze zes kaarten in haar hand:



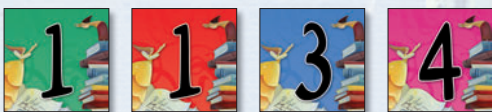
Uit deze 6 kaarten kiest ze de derde omdat ze vindt dat deze tekening het beste past bij de zin van Julien "De wijde wereld in". Ze geeft hem deze kaart.

Mathilde, Nicolas en Tom kiezen ook één van hun kaarten en geven die aan Julien, de verteller tijdens deze beurt.

Julien schudt zijn kaart en de kaarten die hij van de andere spelers gekregen heeft en legt deze in het midden van de tafel.



Alle spelers (behalve de verteller) moeten nu stemmen op de kaart waarvan ze denken dat het de kaart van Julien is.



Als iedereen een stemfiche gekozen heeft, worden de stemfiches omgedraaid. Enkel Lea heeft de kaart van Julien gevonden (nummer 4). Zij en Julien krijgen elk 3 punten. Er hebben 2 spelers gestemd op de kaart van Lea (nummer 1) dus krijgt ze 2 extra punten.

Tom scoort 1 punt omdat er 1 speler op zijn kaart gestemd heeft (nummer 3).

Aan het einde van deze beurt heeft Lea 5 punten, Julien 3 punten en Tom 1 punt;

Mathilde en Nicolas hebben niet gescoord want ze hebben de kaart van Julien niet gevonden en er heeft niemand op hun kaart gestemd. Tijdens de volgende beurt is Tom de verteller, hij zit namelijk links van Julien.

Speltips

Als de zin van de verteller de afbeelding te precies beschrijft, zullen alle spelers de kaart gemakkelijk vinden en krijgt de verteller geen punten.

Maar als de zin heel weinig te maken heeft met de afbeelding op de kaart, stemt er waarschijnlijk niemand op de kaart van de verteller en ook dan krijgt hij geen punten. De uitdaging voor de verteller is dus een zin te vinden die niet té beschrijvend, noch té abstract is zodat sommige spelers de kaart vinden, maar niet iedereen.

In het begin kan dit best moeilijk zijn, maar je zult zien dat je na een aantal spelrondes veel gemakkelijker inspiratie vindt.

Spelvarianten

3 spelers : elke speler heeft 7 handkaarten in plaats van 6. Alle spelers, behalve de verteller, geven 2 kaarten in plaats van 1 kaart zodat er 5 kaarten op tafel liggen om uit te kiezen.

Scoren : Als slechts 1 speler de kaart van de verteller gevonden heeft, krijgt die speler en de verteller elk 4 punten in plaats van 3.

Gebaren of liedjes : In deze variant mag de verteller een liedje zingen dat te maken kan hebben met de kaart of zelfs iets uitbeelden. De rest van het spel blijft hetzelfde.

Je mag natuurlijk ook verschillende van deze varianten mengen of zelf een variant bedenken!

Met dank aan

Jean-Louis Roubira en Régis Bonnessée willen graag iedereen die hun gesteund heeft tijdens dit project hartelijk bedanken :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas en Noémi Roubira, Christelle en Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel en Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine en Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey en Benam Mohammadi, Claude en Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence en Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, de vereniging REEL, le Dé à 3 Faces, Marylène Trouvé en de stichting Envie d'Agir, ETINCEL, Vienne Initiatives, de regio Poitou-Charentes, het CEFORD van Naintré en zijn gemotiveerde studenten, Vincent Bidault van de vereniging Mozaique, de vereniging ADSEA – de departementsraad en DDPJJ van Vienne, het Landbouwkrediet, de stad Châtellerauld, en het Franse ministerie van onderwijs, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Bastien Lefèvre.

Vertaling: Joke Cosemans



DisXit

Libellud

Auteur
Jean-Louis Roubira

Illustratrice
Marie Cardouat

Design
Régis Bonnessée

Présentation du matériel

- Un plateau de jeu intérieur (piste de score)
- 84 cartes
- 36 cartons « vote » de 6 couleurs différentes numérotés de 1 à 6
- 6 pions « lapin » en bois

Mise en place

Chaque joueur choisit un lapin et le place sur la case 0 de la piste de score. On mélange les 84 images et on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

- Dans une partie à 4 joueurs chacun prend 4 cartons votes (de 1 à 4).
- Dans une partie à 5 joueurs chacun prend 5 cartons votes (de 1 à 5).
- Dans une partie à 6 joueurs chacun prend 6 cartons votes (de 1 à 6).

Attention : les images piochées ne doivent pas être vues par les autres joueurs.

Déroulement de la partie

Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (sans révéler sa carte aux autres joueurs).

La phrase peut prendre des formes différentes : être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Elle peut être inventée ou bien emprunter la forme d'œuvres déjà existantes (extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe, etc...).

Désignation du premier conteur de la partie : le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.

Remise des cartes au conteur

Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs 6 images celle qui leur semble illustrer

au mieux la phrase énoncée par le conteur.

Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur, sans la montrer aux autres joueurs.

Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur la table. La carte disposée le plus à gauche sera la carte 1, puis la 2, etc...

Retrouver l'image du conteur : le vote

Le but pour les joueurs est de retrouver l'image du conteur parmi toutes les images exposées. Chaque joueur vote en secret pour l'image qu'il pense être celle du conteur (*ce dernier ne participe pas*). Pour cela il pose le carton vote correspondant à l'image choisie face cachée devant lui. Lorsque tout le monde a voté, on dévoile les votes de chacun. On les dispose sur les images qu'ils désignent. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image.

Attention : en aucun cas on ne peut voter pour sa propre image !

Décompte des points

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point, les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.
- Chaque joueur, hormis le conteur marque 1 point supplémentaire, pour chaque vote recueilli sur son image.

Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont gagné de points.

Fin du tour

Chaque joueur complète sa main à 6 images. Le nouveau conteur est le joueur situé à la gauche du précédent (et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour les autres tours de jeu).

Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche est tirée. Le joueur ayant accumulé le plus de points à l'issue de la partie est désigné vainqueur.

Tour de jeu illustré



5 joueurs sont autour de la table : Julien, Mathilde, Nicolas, Léa et Tom.

Julien est le premier joueur à trouver une phrase inspirée par l'une des images qu'il a en main. Il commencera donc ce premier tour de jeu en tant que conteur.

La phrase qu'il énonce est la suivante : « *Où est le bonheur ?* », en faisant référence à la poésie et au film « *Le Bonheur est dans le Pré* ».

Après avoir entendu cette phrase, les autres joueurs vont devoir sélectionner dans leur main, celle qui leur évoque le plus la phrase énoncée par Julien.

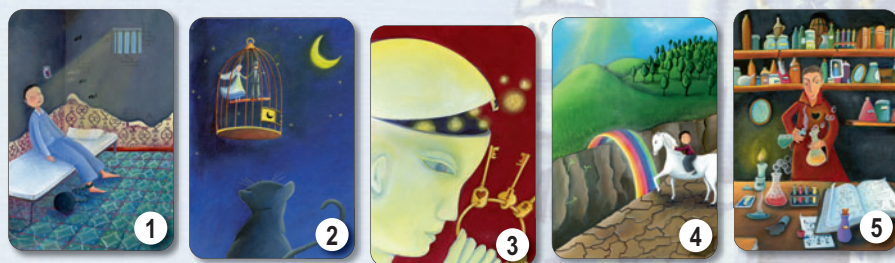
Léa a ses 6 cartes en main :



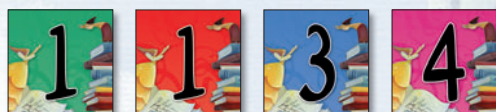
Parmi ces 6 images elle choisit la 3 qui pour elle se rapproche le plus de la phrase énoncée par Julien « *Où est le bonheur ?* », et la lui remet.

Mathilde, Nicolas et Tom sélectionnent eux aussi une de leur carte et la donnent à Julien le conteur de ce tour.

Julien mélange sa propre carte avec celles qu'il a reçues des autres joueurs et les dispose à la vue de tous sur la table.



Chaque joueur (*hormis le conteur*) va dès lors procéder au vote afin de déterminer quelle était la carte de Julien. Une fois que chacun a sélectionné son carton de vote, on les révèle.



Seule Léa a retrouvé la carte de Julien qui était la 4. Elle et Julien marquent donc 3 points chacun. 2 joueurs ont voté pour la carte de Léa (*la une*) elle marque donc 2

points supplémentaires. De même Tom marque 1 point car une personne a voté pour son image, la 3.

A l'issue de ce tour de jeu, Léa marque donc 5 points, Julien 3 points, Tom 1 point, quant à Mathilde et Nicolas ils n'en marquent aucun, car il n'ont pas su retrouver la carte de Julien le conteur, et que personne n'a voté pour leur image.

Pour le tour suivant, ce sera à Tom d'être le conteur puisqu'il était placé à la gauche de Julien.

Conseils de jeu

Si la phrase du conteur décrit de façon trop précise son image, tous les joueurs la retrouveront facilement et dans ce cas il ne marquera pas de point. A l'inverse, si sa phrase n'a que peu de rapport avec son image, il est probable qu'aucun joueur ne vote pour sa carte, et là aussi il ne marquera aucun point ! Le défi pour le conteur est donc d'inventer une phrase ni trop descriptive, ni trop abstraite, de sorte qu'il y ait des chances pour que seulement quelques joueurs retrouvent son image. Au début ce n'est peut-être pas évident, mais vous verrez après quelques tours de jeu, l'inspiration vient plus facilement!

Variantes de jeu

Jeu à 3 joueurs : les joueurs ont sept cartes en main au lieu de six. Les joueurs (*hormis le conteur*) donnent chacun deux images (*au lieu d'une seule*). On trouve ainsi 5 images exposées, il faut toujours retrouver celle du conteur parmi elles.

Décompte : lorsqu'un seul joueur retrouve l'image du conteur, tous les deux marquent quatre points au lieu de trois.

Mimes ou Chansons : dans cette variante, le conteur a la possibilité, au lieu d'énoncer une phrase, de fredonner un air de chanson ou de musique que lui inspire l'image, ou bien de faire un mime, en lien avec l'image. Les autres joueurs comme pour la phrase cherchent dans leur jeu l'image que leur évoque cet air ou le mime, et essaieront ensuite de retrouver la carte du conteur. Le comptage ne change pas.

Enfin, rien ni personne ne vous empêche de mixer les différentes variantes ou d'en créer vous-même de nouvelles!

Remerciements

Jean-Louis Roubira et Régis Bonnessée tiennent à remercier chaleureusement toutes les personnes et organismes qui les ont soutenus dans ce projet :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas et Noémi Roubira, Christelle et Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel et Monique Bonnessée, Amaud Pichon, Claudine et Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey et Benam Mohammadi, Claude et Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence et Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, l'association REEL, le Dé à 3 Faces, Marylène Trouvé et le dispositif Envie d'Agir, ETINCEL, Vienne Initiatives, la Région Poitou-Charentes, le CEFORD de Naintré, Vincent Bidault de l'unité Mozaique, l'ADSEA - le Conseil Général et la DDPJJ de la Vienne, le Crédit Agricole, la ville de Châtelleraut, le ministère de l'Education Nationale, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.

