

Két újabb kétszemélyes változat a Dixithez

1. Kompetitív verzió: **Jobban ismerlek, mint te engem!** (szerző: verlit)

A játék elején mindketten kapunk 10 kártyát, melyeket képpel felfelé magunk elé teszünk. Megegyezünk egy témában (esetleg jó előre felírhatunk témákat néhány lapra, és a kör elején csak húznunk kell ezek közül egyet. Témák lehetnek például: szerelem, új kezdet, életem utazása, stb.).

Ezután mindketten megpróbáljuk megtippelni, hogy a másik játékos melyik kártyáját fogja választani az adott témához.

Pontozás (minden körben):

- ha mindketten jól tippelünk, kapunk 5-5 pontot
- ha csak egyikünk tippel jól, ő 3 pontot szerez
- ha egyikünknek sem jó a tippje, mindketten **veszítünk 2 pontot** (a mínuszpontok bevezetése megakadályozza az olyasfajta taktikázást, hogy valaki szándékosan rosszul tippel)

A játék 5 körön keresztül zajlik, aki ezalatt több pontot szerez, az nyer!

2. Kooperatív verzió: **Mennyire vagyunk egymásra hangolva?** (szerző: verlit)

A játék elején mindketten kapunk 10 kártyát, melyeket képpel felfelé magunk elé teszünk. Egyikünk kiválasztja az egyik kártyáját és középre teszi. Ezzel egyidejűleg megpróbálja titokban megtippelni, hogy a másik játékos melyik kártyáját fogja kiválasztani, hogy az kapcsolódjon az általa betett kártyához. Kapcsolódhatnak hangulatban, témában, általuk kiváltott érzésben, bármiben.

Ha a tipp helyes, a két játékos által alkotott csapat kap 5 pontot. Ha nem, akkor veszítenek 5 pontot. Ezután a másik játékos fog kártyát választani, és az eddigi mesélő fog „reagálni rá”.

A játék 5 körön keresztül zajlik.

Pontozás:

+25 pont: teljesen egymásra vagytok ma hangolva, gyakorlatilag olvasni tudjátok egymás gondolatait

+15 pont: eléggé egymásra vagytok hangolva

+5 vagy -5 pont: néha érzitek egymást, néha nem – csak mint az életben általában

-15 pont: ma nem nagyon ismeritek ki magatokat egymás képzeletén

-25 pont: képzeletetek ma egyáltalán nincs összhangban

3. Kooperatív Dixit 2 fő részére (szerző: Brian Modreski)

Játékmenet

- Mindketten húzunk 6 kártyát
- Két bábu kerül a pontozósávra. Az egyik a játékosok pozitív, a másik a negatív pontjaikat jelzi majd
- Válasszuk ki, ki legyen az első mesélő.
- A mesélő kiválasztja az egyik kártyáját, és mond róla valamit, ami nyomra vezetheti a másik játékost.
- A másik játékos is kiválasztja az egyik kártyáját, mely valamilyen módon kapcsolódik a mesélő által elmondottakhoz.
- A két kártya mellé kerül még négy véletlenszerűen, a húzópakliból
- A hat kártyát össze kell keverni, majd fel kell fedni őket
- Ezután mindkét játékos megpróbálja megtippelni, melyik kártyát tette a másik játékos.

Fedjük fel a tippeket!

Ha mindketten helyesen tippeltünk, akkor előrébb léphetünk egyet a pozitív pontjaikat jelző bábuval a pontozósávon.

Ha legalább az egyikünkrosszul tippelt, akkor a negatív pontokat jelző bábuval kell előre lépni egyet.

Ezután mindketten húzunk egy-egy új kártyát. A másik játékos lesz a mesélő, ha még legalább négy lap van a húzópakliban. Ha nincs, akkor a játéknak vége. A cél, hogy a játék végére több pozitív, mint negatív pontot gyűjtsenek össze a játékosok.

Mit is jelent ez?

Mesélőként az a célunk, hogy a másik játékos helyesen tippelje meg, melyik a mi kártyánk. Ez még könnyű.

De... célunk az is, hogy helyesen tippeljük meg a másik játékos kártyáját. Egy túl konkrét meghatározással a partner nem fog tudni olyan kártyát tenni, amelyet eséllyel tippelnénk meg.

A játék szelleme:

Ne adjunk olyan meghatározásokat, amelyek külön-külön leírják mindkét kártyát. (pl „az én kártyámon madárijesztő van, a tiéden növények”)