**Werktitel:** MAW Dixit (gebaseerd op het spel Dixit)

*Sander Lochtenberg, 04-03-2024*

**Samenvatting van het spel**

Spelers leren denken als een echte socioloog door hun kennis over maw-concepten toe te passen op levensechte situaties die op foto’s staan afgebeeld. De speler die analytisch vermogen het beste weet te combineren met slinkse misleiding wint het spel.

**Benodigdheden**

3-6 spelers

Fotokaarten

Scoreblad (zelf maken)

3-6 dobbelstenen (één per speler)

**Voorbereiding**

* Geef elke speler een dobbelsteen.
* Wijs één speler aan om de score bij te houden.
* Schud de fotokaarten door elkaar. Deel aan elke speler gedekt 4, (bij 3 of 4 spelers) of 3 kaarten uit (bij 5 of 6 spelers). De spelers nemen deze kaarten in de hand.
* Bepaal een startspeler die als eerste aan de beurt is als ‘socioloog’.

**Verloop van een ronde**

1. De socioloog bekijkt de eigen handkaarten, en kiest één foto uit die geassocieerd kan worden met een kernconcept binnen maatschappijwetenschappen. De socioloog noemt dit concept hardop, en legt de gekozen kaart gedekt voor zich neer.
2. De andere spelers bekijken hun eigen handkaarten en kiezen zelf ook een kaart uit hun hand die aansluit bij het door de socioloog genoemde kernconcept. De spelers leggen de door hun gekozen kaart gedekt op de kaart van de socioloog. Wanneer alle spelers een kaart hebben ingeleverd schud socioloog de ingeleverde kaartjes (inclusief die van henzelf) goed door elkaar.
3. De socioloog noemt nogmaals het kernconcept dat gekozen is. Eén voor één legt de socioloog de ingeleverde kaartjes open voor zich op tafel in een rij van links naar rechts, en geeft elke kaart een nummer oplopend 1 t/m 6, afhankelijk van het aantal kaarten.
4. De overige spelers denken na over welk kaartje afkomstig kan zijn van de socioloog. Hier mag over worden overlegd, maar dat hoeft niet. Wanneer een speler een keuze heeft gemaakt, legt de speler de dobbelsteen op tafel met het nummer van de gekozen kaart naar boven gericht. De speler houdt de hand op de dobbelsteen, zodat de andere spelers de keuze nog niet kunnen zien. Pas als elke speler een keuze heeft gemaakt, mogen de dobbelstenen worden getoond.
5. De socioloog onthult welke kaart van hen afkomstig was, en legt uit waarom het kernconcept juist met deze kaart werd geassocieerd. Daarna worden de scores berekend en opgeschreven.
6. De spelers leggen de gebruikte kaarten op een aflegstapel, en trekken elk een nieuwe kaart. Wanneer de trekstapel leeg is wordt de aflegstapel geschud en gebruikt als trekstapel. De rol van socioloog wordt met de klok mee doorgegeven, en een nieuwe ronde begint.

**Scores**

* Als iedereen de kaart van de socioloog heeft aangewezen, of als niemand de kaart van de socioloog heeft aangewezen, verdient de socioloog 0 punten, en krijgen alle andere spelers 2 punten.
* In elk ander geval krijgt de socioloog 3 punten.
* Spelers die de kaart van de socioloog hebben aangewezen krijgen elk 3 punten (tenzij ze allemaal de kaart van de socioloog hebben aangewezen; dan krijgen ze elk 2 punten).
* Spelers, behalve de socioloog krijgen een punt voor elke speler die hun kaart heeft aangewezen

**Einde van het spel**

Spelers kunnen vooraf met elkaar bepalen bij welke score een speler heeft gewonnen, of ze kunnen een vaste tijd afspreken waarop ze stoppen.