

SPELONTWERP: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATIES: Marie CARDOUAT

UITGEVER: Régis BONNESSÉE

Dixit

Spelregels



Opmerking van de ontwerper

“Wat was er toen we kinderen waren universeler en leuker dan verstoppertje spelen? Met dit spel wilde ik iedereen weer in contact laten komen met hun innerlijke kind ...

Hoe gebruik ik een woord of een zin om mijn medespelers op het goede spoor te zetten, met behoud van voldoende dubbelzinnigheid? Dixit heeft in de afgelopen jaren vele spelers kunnen boeien, van jong tot oud, en heeft ons naar de grenzen van onze verbeelding gebracht. Maar bovenal brengt Dixit ons dichter bij elkaar.»

Het Team: Spelontwerp: Jean-Louis Roubira • Illustraties: Marie Cardouat • Studio Manager: Mathieu Aubert • Projectleider: Laurent Contias • Spelontwikkeling: Valentin Gaudicheau • Artistieke Directeur: Maëva Da Silva • Lay-out en Ergonomie: Thomas Dutertre • Grafisch Ontwerp: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Productie Manager: Alexandra Soporán • Internationale Verkoop: Maximilien Da Cunha • Marketing Manager: Laurent Contias • Communicatie en Evenementen: Isabelle Doll & Paul Neveur • Administratie: Marion Ludovici & Pascale Belot



Speloverzicht

Tijdens elke beurt, speelt een speler de rol van “verteller” 🐱. Deze ontvangt punten (🐱) door de andere spelers 🐱 de juiste kaart te laten raden dankzij de aanwijzing die gegeven werd. **Maar deze aanwijzing moet subtiel zijn, want als alle andere spelers de juiste kaart vinden, scoort de verteller helemaal geen punten!** Alle andere spelers ontvangen punten (🐱) door de kaart van de verteller te vinden en door stemmen van andere spelers te krijgen op hun eigen kaart.

Het spel eindigt wanneer één of meer spelers 30 punten 🐱 behalen. De speler met de meeste 🐱 is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Inhoud

- ◆ Deze spelregels
- ◆ 84 *Dixit* kaarten
- ◆ 8 stemwielen
- ◆ 8 houten konijnen
- ◆ 1 spelbord met:
 - A 1 scorespoor
 - B 8 kaartsleuven
 - C 1 overzicht(Herinnering van de scorefase)

Spelverloop

Na de voorbereiding wordt de speler die een aanwijzing heeft om een raadsel te vormen, de verteller 🐱 voor de eerste ronde.

🐱 Een raadsel vormen

De verteller kijkt naar de 6 kaarten in zijn hand. Hij kiest er één die hem inspireert (**zonder deze te onthullen**), waarna hij een aanwijzing hardop uitspreekt (*een woord of zin, zie «Advies voor de verteller» op de volgende pagina*). Elke speler kiest vervolgens de kaart die volgens hen het beste de aanwijzing van de verteller weergeeft, uit de 6 kaarten in hun hand. Vervolgens geeft elke speler de gekozen kaart **gedekt** (met de afbeelding niet zichtbaar) aan de verteller, die alle verzamelde kaarten samen met zijn eigen kaart **schudt**.

🐱 Het raadsel oplossen

De verteller plaatst alle kaarten zichtbaar en willekeurig op het spelbord in de aangegeven kaartsleuven (de nummers op de sleuven moeten zichtbaar blijven). *Voorbeeld: in een spel met 6 spelers worden de 6 kaarten in de vakjes genummerd van 1 tot 6 geplaatst.*

Het doel van de andere spelers is om de kaart van de verteller te vinden. Elke speler (behalve de verteller) pakt zijn stemwiel en draait vervolgens in het geheim aan het wiel om het nummer weer te geven van de kaart waarvan zij denken dat het de kaart van de verteller is. Spelers kunnen niet stemmen op hun eigen kaart. Als iedereen heeft gestemd, onthullen de spelers tegelijkertijd hun stemwielen en plaatsen ze deze op de kaart waarnaar ze verwijzen.

Dan begint de scorefase. De verteller onthult zijn kaart en telt het aantal stemmen dat hij heeft ontvangen:



Indien **alle** spelers op de kaart van de verteller hebben gestemd **of** als **geen** enkele speler op de kaart van de verteller heeft gestemd:

- 🐱 Scoort de verteller geen punten. 🚫
- 🐱 Scoren alle andere spelers **2** punten 🐱.



Indien **sommige** spelers op de kaart van de verteller hebben gestemd, **maar niet allemaal**:

- 🐱 Scoort de verteller **3** punten 🐱.
- 🐱 Alle spelers die op de kaart van de verteller hebben gestemd scoren ook **3** punten 🐱.
- Alle andere spelers scoren geen punten 🚫.



Bovendien scoort elke speler 🐱 (behalve de verteller) **1** bonuspunt 🐱 voor elke stem op zijn eigen kaart.

Alle spelers verplaatsen hun konijnenpionnen, één veld per gescoord punt 🐱, op het scorespoor vooruit.

🐱 Einde van de ronde

Alle kaarten die tijdens de ronde gebruikt werden, worden met de afbeelding naar boven op een stapel gelegd om de aflegstapel te vormen. Elke speler trekt een nieuwe kaart van de trekstapel om opnieuw 6 kaarten in de hand te hebben. Als er onvoldoende kaarten zijn in de trekstapel om aan alle spelers een kaart te geven, worden de resterende kaarten en de aflegstapel geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.

De speler links van de verteller, wordt de verteller tijdens de volgende ronde.

Einde van het spel: Als aan het einde van een ronde één of meer spelers **30** 🐱 op het scorespoor hebben behaald of overschreden, eindigt het spel onmiddellijk. De speler die de meeste 🐱 heeft, is de winnaar. Bij een gelijkspel, delen de betrokken spelers de overwinning.

- 1 Elke speler kiest een kleur en neemt het bijbehorende stemwiel en konijnenpion.
- 2 Elke speler plaatst zijn konijnenpion op het startveld van het scorespoor. Deze pion geeft het aantal  aan dat de speler heeft gescoord sinds het begin van het spel.
- 3 Schud alle 84 kaarten en geef er 6 aan elke speler, met de afbeelding naar beneden.
- 4 Maak een trekstapel met de resterende kaarten.



Tips voor de verteller

De aanwijzing kan een zin zijn die uit zoveel woorden bestaat als gewenst. De aanwijzing kan ontleend zijn aan bestaande werken (poëzie, lied, film, spreekwoord ...). De aanwijzing kan zelfs worden gezongen, nagebootst of een onomatopée zijn.

Als de aanwijzing te gemakkelijk (te duidelijk beschreven) of te moeilijk (abstract of persoonlijk) is, scoort de verteller mogelijk geen punten. Het juiste evenwicht moet gevonden worden, zodat ten minste één speler, maar niet allemaal, zijn kaart kan vinden. In het begin lijkt het misschien niet gemakkelijk, maar inspiratie komt snel!



Voorbeeld 1: de verteller zegt «**Het is MIJN verjaardag!**». De kaart verwijst naar iemand die in de schijnwerpers staat en om wie alle aandacht gaat, zoals op een verjaardag. Hij hoopt dat sommige spelers zijn gedachtegang zullen volgen!

Voorbeeld 2: de verteller zegt «**Wedergeboorte**». Deze kaart verwijst volgens de verteller naar het leven dat doorgaat, en van generatie naar generatie gaat. Hij voelt dat dit woord een gebalanceerde aanwijzing is, zodat zijn kaart kan worden geraden zonder al te duidelijk beschreven te zijn. Hij hoopt dat hij het goed heeft!



Voorbeeld van een scorefase met 6 spelers



Sommige spelers stemden voor de kaart van de verteller, maar niet allemaal.



Roze is de verteller deze ronde, hij scoort 3 .



Blauw en **Groen** hebben de kaart van de verteller gevonden, zij scoren elk 3 .

Paars, **Geel** en **Rood** hebben de kaart van de verteller niet gevonden, en scoren geen punten. .



Rood stemde voor de kaart van **Paars**. **Paars** scoort 1 bonuspunt .

Paars en **Geel** stemden voor de kaart van **Blauw**. **Blauw** scoort 2 bonuspunten .

Aan het einde van deze ronde, scoorden de spelers respectievelijk deze punten :

 = 3   = 5   = 3   = 1   = 0   = 0 

Een spel met 3 spelers

Elke speler ontvangt 7 kaarten in plaats van 6.

Om het raadsel te maken, kiezen de spelers  (behalve de verteller) elk 2 kaarten in plaats van 1 zodat er in totaal 5 kaarten rond het bord gelegd worden. Aan het einde van de ronde, trekken alle spelers nieuwe kaarten om opnieuw 7 kaarten in de hand te hebben.

Tijdens de scorefase, ontvangen de spelers  (behalve de verteller) 1 bonuspunt  wanneer ze een stem hebben gekregen op één van hun eigen kaarten (ongeacht welke van beide kaarten).

De spelregels blijven verder ongewijzigd.

Dixit

Uitbreidingen

De droom gaat verder met deze uitbreidingen!



Elke uitbreiding bevat 84 unieke kaarten...



... En er komt nog meer!