



Jean-Louis ROUBIRA



Marie CARDOUAT & Pierô

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Libellud



Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Auteur
Jean-Louis Roubira

Illustrator
Marie Cardouat
Pierò

Uitgever
Libellud

Revisie: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

Inhoud

- Scorebord
- 84 kaarten
- 12 stembordjes
- 24 stemfiches
- 12 houten konijnen

Voorbereiding

Neem de twee delen van het scorebord en plaats deze samen in het midden van de tafel. Elke speler kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 kaarten worden geschud en elke speler krijgt er 6.

De overige kaarten vormen de trekstapel.

- Bij 3 tot 6 spelers neemt elke speler 1 stemfiche (de kleur doet er niet toe).
- Bij 7 tot 12 spelers neemt elke speler 2 stemfiches (de kleur doet er niet toe).

Let op: De andere spelers mogen je kaarten niet zien.

Spelverloop

De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Hij bekijkt de 6 kaarten in zijn hand. Op basis van één van zijn kaarten verzint hij een uitspraak en zegt die hardop (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 verzinnen of zich baseren op een bestaand werk (een zin uit een gedicht of een liedje, een filmtitel, een gezegde...).

De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en hardop zegt, is de verteller in de eerste beurt.

Een kaart kiezen

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 samen met 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 het 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.

De kaart van de verteller vinden bij 7 spelers of meer

Elke speler mag stemmen op een tweede kaart om zijn slaagkansen te verhogen. Hij gebruikt dan zijn tweede stemfiche om een tweede kaart te kiezen.

Let op: Je mag nooit op je eigen kaart stemmen.

Puntentelling

- 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. (met een maximum van 3 punten).

De spelers verplaatsen hun konijn evenveel vakjes op het scorebord als het aantal punten dat ze gescoord hebben.

Puntentelling bij 7 spelers of meer

- Als alle spelers de kaart van de verteller vinden, of als geen enkele speler die kaart vindt, krijgt de verteller geen punten, de andere spelers krijgen in dit geval twee punten.
- In andere gevallen krijgt de verteller 3 punten, evenals de spelers die zijn kaart gevonden hebben.
- Elke speler (behalve de verteller) krijgt een extra punt per stem die uitgebracht werd op zijn kaart met een maximum van 3 punten (zelfs al kreeg zijn kaart meer dan 3 stemmen).
- De spelers die slechts op één kaart gestemd hebben, krijgen 1 extra punt als het inderdaad de kaart van de verteller is.

Einde van de beurt

Elke speler vult zijn hand aan tot hij weer zes kaarten heeft. Als er niet genoeg kaarten liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller (*de beurt verschuift vervolgens telkens met de wijzers van de klok mee*).

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de beurt waarin een speler 30 of meer punten bereikt. De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijke stand, delen deze spelers de overwinning.

Spel met 3 spelers

Elke speler heeft zeven kaarten in de hand in plaats van zes. De spelers (*behalve de verteller*) geven twee kaarten (*in plaats van één*). Zo worden er 5 kaarten getoond; het is nog steeds de bedoeling de kaart van de verteller te vinden.



Dixit Party - van 6 tot 12 spelers

Vorbereiding

Neem de twee delen van het scorebord en plaats deze samen in het midden van de tafel. Elke speler kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 kaarten worden geschud en elke speler krijgt er 5. De overige kaarten vormen de trekstapel. Elke speler neemt een groen stembordje. Slechts één speler, die tijdens de eerste ronde de verteller is, neemt behalve een groen ook een rood stembordje.

Spelverloop

De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Voordat hij zijn handkaarten bekijkt, verzint hij een uitspraak en zegt die hardop (een woord of zin - in de basisregels lees je welke verschillende vormen de uitspraak van de verteller kan aannemen). In tegenstelling tot het basisspel houdt de uitspraak van de verteller geen verband met één van zijn kaarten.

De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en hardop zegt, is de verteller in de eerste beurt.

Een kaart kiezen voor de verteller

Alle spelers, ook de verteller, kiezen de kaart uit hun hand die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Elke speler geeft de kaart die hij gekozen heeft aan de verteller. De verteller schudt de kaarten die hij gekregen heeft samen met zijn eigen kaart. Dan legt hij de kaarten in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

De populairste kaart vinden: de stemming

Elke speler (ook de verteller) moet met behulp van zijn groene stembordje geheim stemmen op de kaart die volgens hem het beste past bij de uitspraak van de verteller. Hoe meer spelers voor dezelfde kaart stemmen, hoe meer punten die spelers krijgen.

Maar let op! De verteller stemt nog een keer voor één van de kaarten maar deze keer met zijn rode stembordje. De stemmen die deze kaart krijgt, tellen niet mee in de puntentelling. De verteller moet dus zorgvuldig kiezen op welke kaart hij stemt zodat zijn tegenspelers zoveel mogelijk punten verliezen... aan de andere spelers om bedachtzaam te stemmen! Zodra iedereen gestemd heeft, laten alle spelers hun stembordje zien.

De verteller van de ronde gebruikt dus zijn groene EN zijn rode stembordje. Spelers mogen op hun eigen kaart stemmen.

Puntentelling

- Elke speler krijgt evenveel punten als het aantal spelers (hijzelf inbegrepen) dat gestemd heeft op dezelfde kaart als hij, met een maximum van 5 punten.
- De spelers die gestemd hebben op de kaart die de verteller aangeduid had met zijn rode stembordje krijgen geen punten.
- Spelers die als enige op een bepaalde kaart gestemd hebben, krijgen geen punten.

Voorbeeld: Coen heeft zoals 5 andere spelers gestemd op kaart 3. Coen zou dus 6 punten moeten krijgen. Omdat het aantal punten beperkt is tot 5, krijgt hij deze beurt 5 punten oftewel het maximum. Robin heeft zoals Anne gestemd op kaart 2 maar op deze kaart heeft de verteller gestemd met zijn rode stembordje. Ze krijgen dus geen punten. Renate heeft als enige gestemd op kaart 4, zij krijgt dus geen punten.

Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot 5 kaarten en geeft dan zijn volledige hand gedekt aan zijn linkerbuurman. De gebruikte kaarten worden op de aflegstapel gelegd. Als er niet genoeg kaarten liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller.

Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar. In het geval van een gelijke stand, delen deze spelers de overwinning.

Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is, verhogen.

Team Dixit - 6, 8, 10 of 12 spelers

Vorbereiding

Neem de twee delen van het scorebord en plaats deze samen in het midden van de tafel. Er worden teams van twee spelers gevormd. Teamgenoten zitten tegenover elkaar aan de tafel. Elk team kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 kaarten worden geschud en elke speler krijgt er 4. De overige kaarten vormen de trekstapel.

Spelverloop

De verteller

Zie basisregels.

Een kaart kiezen voor de verteller

Zodra de teamgenoot van de verteller de uitspraak van de verteller gehoord heeft, geeft hij zijn partner de kaart die het beste bij de uitspraak past. De 2 spelers van elk ander team overleggen dan wie van hen een kaart aan de verteller geeft (2 teamgenoten mogen hardop overleggen maar ze mogen hun kaarten niet beschrijven of laten zien). De verteller schudt alle gekregen kaarten samen met zijn eigen kaart en legt ze in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

Stemming en puntentelling

De verteller en de spelers die een kaart aan de verteller gegeven hebben, mogen niet stemmen. De stemming en de puntentelling verlopen op dezelfde manier als beschreven in de basisregels (behalve de regels over de stemming en puntentelling bij 7 spelers of meer).

Let op: de verteller en zijn teamgenoot nemen niet deel aan de stemming.

Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot hij weer 4 kaarten heeft. Als er niet genoeg kaarten liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende spelronde is de speler links van de vorige verteller.

Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. Het team met het hoogste aantal punten is het winnende team. In het geval van een gelijke stand, delen deze teams de overwinning.

Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is, verhogen.



Dixit

Extensions / Uitbreidingen

*Prolongez le rêve avec les extensions
Verleng de droom met diverse uitbreidingen*

QUEST

JOURNEY

ORIGINS

DAYDREAMS

MEMORIES

REVELATIONS

HARMONIES

ANNIVERSARY

*Chaque extension contient un univers original en 84 cartes uniques
Elke uitbreiding bevat een originele wereld met 84 unieke kaarten*



*... et d'autres à venir !
... en er komt nog meer !*