

Dixit Kids

Spelregels

De ontwerpers aan het woord

Élodie Clément

Ik ben het hele Libellud-team ontzettend dankbaar voor de ongelooflijke kans om mee te werken aan een spel in het universum van *Dixit*. Dank ook aan Jean-Louis, Théo en Hervine, om hun ervaring en grenzeloze verbeelding met ons te delen. Ik hoop dat onze konijntjes jullie dromen waarmaken en jullie overladen met plezier.

Théo Rivière

Het idee dat je dit spel weldra begint te spelen, maakt me heel blij en ik hoop dat het je net zoveel plezier brengt als wij hadden bij het ontwerpen ervan. Dank aan Jean-Louis voor het vertrouwen in ons en voor het maken van het geweldige spel *Dixit*. Bedankt ook aan het hele Libellud-team, dat ons zo goed verwend heeft tijdens het ontwikkelen van het spel, en aan Hervine voor het delen van haar talenten en vriendelijkheid. Speciale dank aan Élodie voor haar creativiteit en steun.

Jean-Louis Roubira

Vroeger keken jonge kinderen een beetje jaloeers naar hun oudere broers en zussen die *Dixit* speelden, met al die fascinerende afbeeldingen. De afbeeldingen op de kaarten in deze kinderversie laten vertrouwde emoties zien, zodat jongere kinderen nu ook *Dixit* kunnen spelen. Hartelijk dank aan Élodie en Théo voor hun creativiteit en enthousiasme tijdens dit project.

De kunstenaars



Seppy (Mélodie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Scan deze QR-code om de spelregels te leren kennen!

<https://www.spacecow.fr/dixitkidsvideos>



Achtergrond

Zondag vindt het verjaardagsfeest plaats van Chef Postkonijn! Alles is klaar... behalve de uitnodigingen, die zijn nog niet verstuurd! Chef Postkonijn en zijn postkonijntjes in opleiding hebben dus nog heel wat werk voor de boeg: alle uitnodigingen moeten voor het einde van de week de deur uit zijn en ze hebben niet veel tijd meer. Hopelijk maken ze geen fouten!

Speloverzicht

Dixit Kids is een coöperatief spel waarbij je zoveel mogelijk konijnen uitnodigt op het verjaardagsfeest van **Chef Postkonijn!**

Tijdens een beurt speelt één speler als **Chef Postkonijn**. Als hij een **hol** bezoekt, kiest hij een van de konijnen als zijn **gast**. **Chef Postkonijn** kiest een kaart uit zijn hand die bij het humeur van de **gast** past: die kaart is de **uitnodiging**.

De andere spelers zijn de **postkonijntjes in opleiding**. Zij moeten de post bezorgen bij het konijn dat **Chef Postkonijn** niet heeft gekozen.

Vervolgens moeten ze de **uitnodiging** in de post vinden zodat ze die in het pootje van de **gast** kunnen stoppen.

Inhoud en voorbereiding



1 1 spelbord



Haal alle spelonderdelen uit de doos. Leg het bord in de doos, bovenop de kartonnen inleg.

2 8 houten konijnenpionnen


Zet in elk **hol** 2 konijnenpionnen.

3 32 deurtegels


Neem willekeurig 8 tegels: 4  en 4 . Leg de overgebleven tegels opzij, ze worden dit spel niet gebruikt.

Sluit de **holen** door 2 deurtegels (1  en 1 ) op elk **hol** te leggen, met de konijnenkant naar boven.

4 1 pion Chef Postkonijn

Plaats de pion **Chef Postkonijn** op zijn startveld. 

5 1 zonpion

Plaats de zonpion  op zijn startpositie aan de rand van de doos: "Maandag" of "Woensdag," afhankelijk van hoe moeilijk je het spel wil maken.

6 84 Dixitkaarten en kaarthouder

Schud de 84 kaarten en geef elke speler gedekt 3 kaarten. Stop de overgebleven kaarten in de kaarthouder, die de **postzak** van **Chef Postkonijn** voorstelt. 



Voor het standaardspel (aanbevolen voor je eerste paar spellen), plaats je de zonpion  op "Maandag". Zodra je vertrouwd bent met het spel, kun je de moeilijkere modus proberen. Plaats de zonpion  in dat geval op "Woensdag".

De oudste speler speelt tijdens de eerste beurt als **Chef Postkonijn**. Deze speler krijgt de postzak.

Spelverloop

Chef Postkonijn

Chef Postkonijn moet zijn **gast** kiezen uit de 2 konijnen in het *hol* waar zijn pion staat.

De speler verplaatst *Chef Postkonijn* naar het veld voor zijn gekozen konijn. Dat konijn is de **gast**.

Uit de 3 kaarten in zijn hand kiest hij vervolgens een kaart die overeenkomt met het humeur van de **gast**.

Hij legt de gekozen kaart gedekt op tafel en houdt die geheim voor de andere spelers. Deze kaart is de **uitnodiging**.

Kies de uitnodiging

Postkonijntjes in opleiding

De *postkonijntjes in opleiding* moeten de post bezorgen bij het andere konijn in **hetzelfde hol**. Dit is het konijn dat **niet** gekozen werd door *Chef Postkonijn*.

Als *Chef Postkonijn* zijn **gast** heeft gekozen, kiest elk *postkonijn in opleiding* een kaart uit zijn hand die overeenkomt met het humeur van het andere konijn in het *hol* (het konijn waar de pion van *Chef Postkonijn* niet voor staat).

Als iedereen een kaart heeft gekozen, leggen ze die gedekt op de **uitnodiging**, zodat de kaarten geheim blijven voor de andere spelers.

Voorbeeld bij 4 spelers

Anna speelt als *Chef Postkonijn*, dus moet kiezen welke van de 2 konijnen haar **gast** zal zijn.

Ze plaatst de pion van *Chef Postkonijn* naar het veld voor haar gekozen konijn.

Ze kiest een kaart die overeenkomt met het humeur van dit konijn, en legt die gedekt op tafel.

Cas, Seb en **Naomi** moeten de post bezorgen bij het andere konijn in het *hol*. Elk van hun kaarten moet passen bij het humeur van dat konijn.

Cas kiest een kaart die er perfect bij past.

Sebs kaart past niet zo goed. Het is niet zo duidelijk wat zijn kaart betekent, maar hij denkt dat de andere spelers het wel zullen begrijpen.

Naomi heeft geen kaart die erbij past. Ze speelt een kaart die totaal anders is dan het humeur van de **gast**.

Alle spelers leggen hun kaart gedekt op de **uitnodiging**.

De uitnodiging vinden

Chef Postkonijn neemt alle gespeelde kaarten en schudt ze door elkaar. Hij legt de kaarten vervolgens open op tafel.

Als je als *Chef Postkonijn* speelt, zorg er dan voor dat je geen enkele aanwijzing geeft over welke kaart de **uitnodiging** is en reageer op geen enkele kaart als je de kaarten onthult!

De *postkonijntjes in opleiding* moeten de **uitnodiging** tussen de kaarten vinden: welke kaart past het beste bij het humeur van de **gast**?

De *postkonijntjes in opleiding* mogen op dit moment in het spel niet praten! Als een *postkonijntje in opleiding* besloten heeft welke kaart volgens hem de **uitnodiging** is, steekt hij zijn vinger op.

Een beurt afronden

Zodra alle *postkonijntjes in opleiding* hun vinger hebben opgestoken, telt *Chef Postkonijn* tot drie, waarna alle *postkonijntjes in opleiding* tegelijkertijd naar de kaart wijzen waarvan ze denken dat het de **uitnodiging** is. *Chef Postkonijn* onthult welke kaart de **uitnodiging** was en telt hoeveel *postkonijntjes in opleiding* deze kaart hebben gevonden. Er zijn twee mogelijke uitkomsten:

Twee of meer *postkonijntjes in opleiding* hebben de **uitnodiging** gevonden: de **gast** heeft zijn **uitnodiging** gekregen!



Chef Postkonijn opent de deuren van het *hol* en haalt er **beide konijnen** pionnen uit: de **gast** wil immers niet alleen naar het feestje gaan! Plaats deze 2 pionnen in het midden van het bord op de velden die overeenkomen met hun kleuren.



Leg de twee *deurtegels* terug op het *hol*, met de "gesloten" kant naar boven. *Chef Postkonijn* hoeft dit *hol* de rest van het spel niet meer te bezoeken.



Minder dan twee *postkonijntjes in opleiding* hebben de **uitnodiging** gevonden: oh nee! De **uitnodiging** is verloren gegaan in de post... *Chef Postkonijn* zal dit *hol* later opnieuw moeten bezoeken om het konijn een nieuwe **uitnodiging** te bezorgen.

Voorbeeld bij 4 spelers



Naomi en Seb hebben de **uitnodiging** gevonden!

Twee **postkonijntjes in opleiding** hebben hem gevonden, dus de **gast** kreeg zijn **uitnodiging**. De 2 konijnen in het **hol** komen naar het feest.



Dixit Kids is een spel waarbij je je verbeelding gebruikt en dat je aan het praten krijgt! Praat na elke beurt over je keuzes en de kaarten die je hebt gespeeld.

Einde van de beurt

Chef Postkonijn verplaatst de **zonpion** naar de volgende dag van de week.



Als de **zonpion** nog niet op "zondag" staat, begin dan een nieuwe beurt. **Chef Postkonijn** geeft de **postzak** aan de speler links van hem. Deze speler wordt in de volgende ronde **Chef Postkonijn**. De nieuwe **Chef Postkonijn** legt de kaarten van de vorige ronde opzij. Vervolgens geeft hij elke speler (inclusief zichzelf) gedekt 1 nieuwe kaart, zonder deze te bekijken, zodat iedereen opnieuw 3 kaarten in zijn hand heeft.

Chef Postkonijn verplaatst zijn pion (volgens de pijlen) op het pad naar het volgende **hol** waarvan de deuren met de "konijnen"-kant naar boven liggen. Daarna begint een nieuwe beurt!

Einde van het spel

Het spel eindigt als:

- alle **konijnen** pionnen in het midden van het bord rond de tafel zitten **of**
- de **zonpion** zijn eindpositie heeft bereikt: "zondag".

Plaats de pion van **Chef Postkonijn** op zijn plaats aan de tafel: het verjaardagsfeest kan beginnen! Maar hoe onvergetelijk wordt het?

0 konijnengasten	Chef Postkonijn voelt zich een beetje eenzaam...
2 konijnengasten	Het is een klein maar fijn feestje.
4 konijnengasten	Ondanks een paar lege stoelen geniet iedereen volop!
6 konijnengasten	Chef Postkonijn zal zich dit feestje nog lang herinneren!
8 konijnengasten	Het is een geweldig feestje, met liters wortelsap!

2025 credits: Ontwerpers: Élodie Clément, Théo Rivière en Jean-Louis Roubira · Artwork: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) en Iris Wincker (Lemonjuiceday) · Studiomanagers: Mathieu Aubert en Benoît Forget · Projectleiders: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault en Alexandra Soporan · Ontwikkeling: Lucas Forlacroix · Ontwikkelingsondersteuning: Wilfried en Marie Fort · Art director, prototypes en ergonomie: Hervine Galliou · Graphics: Hervine Galliou, Simon Hay, Jovea Gaubin en Vincent Diez · Productie leider: Stéphane Robert · Partnerschapmanager: Marin Mari · Marketing: Anne-Sophie Martin en Inès Othmann · Communicatie: Clément Garnier en Rosie Howe · Administratie: Marion Ludovici · Andere bijdragers: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz en Oleksandr Nevskiy. De ontwerpers, de teams van Libellud en van Space Cow bedanken Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia en Léa, Aline en haar kleine speeltesters, en het Maison des 3 Quartiers in Poitiers. Nederlandse vertaling: Hanne Guns

Dixit™ is een spel ontworpen door Jean-Louis Roubira en uitgegeven door

Libellud

Dixit

Breid de droom uit, met familie of vrienden

Ontdek de verschillende versies en uitbreidingen van het Dixit-universum, een bekroond spel waarvan meer dan 12 miljoen exemplaren zijn verkocht!



Disney
EDITION