

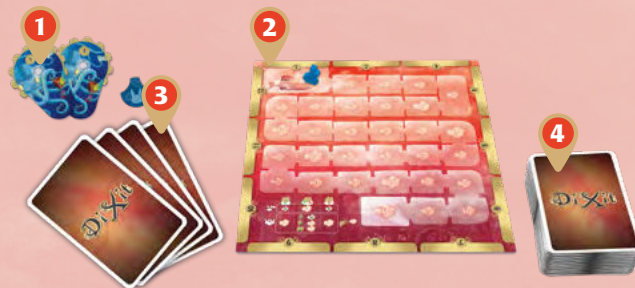
# Dixit Party

6-12 spelers

De eerste persoon die een naam voor het luchtschip voorstelt, wordt de verteller voor de eerste beurt.

## Opstelling

- 1 Elke speler kiest een kleur en neemt de bijhorende stemfiches, stembord en houten konijn.
- 2 Elke speler plaatst zijn konijn pion op het vakje 0 van het scorebord. Deze pion geeft het aantal 🐰 aan dat de speler tijdens het spel heeft gescoord.
- 3 De 84 kaarten worden geschud en elke speler krijgt 4 gedekte kaarten. **Laat de kaarten gedekt liggen.**
- 4 Maak met de overblijvende kaarten een trekstapel.



## Spelverloop

De eerste persoon die een naam voor het luchtschip voorstelt, wordt de verteller voor de eerste beurt.

### 🕒 De aanwijzing

**VOORDAT HIJ NAAR ZIJN KAARTEN KIJKT**, verzint de verteller hardop een uitspraak als aanwijzing (zie "Advies voor de verteller" in de spelregels van het basisspel). **In deze variant is de aanwijzing niet geïnspireerd door één van zijn eigen kaarten.**

Alle spelers (inclusief de verteller) mogen nu naar de 4 kaarten in hun hand kijken en de kaart kiezen die volgens hen de aanwijzing het beste illustreert. Iedereen geeft de gekozen kaart aan de verteller, die ook zijn eigen kaart toevoegt en alle kaarten door elkaar schud.

### 🕒 Stem voor de populairste kaart

De verteller plaatst de kaarten met de afbeelding naar boven in de genummerde vakjes naast het spelbord (de nummers blijven zichtbaar). *Voorbeeld: in een spel met 6 spelers, plaatst de verteller de kaarten in de vakjes van 1 tot 6.*

**Het doel van de spelers is om te stemmen op de kaart die de meeste stemmen krijgt.** Iedereen (inclusief de verteller) **neemt een van zijn eigen stemfiches** en stemt in het geheim op de kaart waarvan zij denken dat deze het beste de aanwijzing van de verteller weergeeft. Hoe meer stemmen op de kaart, hoe meer punten de spelers scoren! Spelers stemmen door het wielje op hun stembord te draaien zodat het nummer van de kaart wordt weergegeven. Vervolgens plaatsen ze het stembord gedekt op tafel. De verteller gebruikt een tweede stembord om **een kaart aan te duiden als valstrik** door het nummer van de kaart aan te duiden op het stembord: **die kaart levert geen punten op!**

Alle spelers (inclusief de verteller) onthullen vervolgens hun stembord en plaatsen deze op de bijbehorende kaarten. Uiteindelijk, onthult de verteller welke kaart de valstrik-kaart is en draait hij deze om, met de afbeelding naar beneden. Dan begint de scorefase:



Spelers die op de **valstrik-kaart** hebben gestemd, scoren geen punten. ❌



Een speler die alleen op een bepaalde kaart heeft gestemd, scoort geen punten. ❌



Alle andere spelers scoren elk een punt per stem (inclusief die van hen) op de kaart waarop ze zelf hebben gestemd.

## Voorbeeld van een scorefase met 6 spelers



"Nieuwe  
horizonten"

Iedereen die op **2** heeft gestemd, scoort **3** punten, omdat er drie stemborden op de kaart liggen.

Een speler stemde op **3**. Deze speler scoort dus geen punten. ✗

De 2 spelers die op **6** hebben gestemd, zouden elk **2** punten scoren, daar er 2 scoreborden op liggen. Helaas was dit de valstrik-kaart ✗, waardoor ze niets scoren.



## 🌀 Einde van de ronde

Verzamel alle kaarten die deze ronde werden gespeeld en leg ze op een aflegstapel, met de afbeelding naar boven, buiten het speelgebied. Elke speler trekt een nieuwe kaart van de trekstapel, zodat ze opnieuw 4 kaarten in de hand hebben. Indien de trekstapel te weinig kaarten bevat, worden de afgelegde kaarten door elkaar geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.

**Iedereen geeft zijn hand door aan de speler links van hem, die nog niet naar de kaarten kijkt.** De speler links van de verteller wordt de nieuwe verteller voor de volgende ronde.

**Einde van het spel: Wanneer, aan het einde van een ronde, een of meerdere spelers 30 🌸 of meer heeft bereikt op het scorespoor, eindigt het spel onmiddellijk.**

**De speler met de meeste 🌸 is de winnaar. Indien gelijkspel, zijn de spelers met de meeste punten gezamenlijke winnaars.**

## Tips

- Denk als verteller niet te veel na over je aanwijzingen! Zeg gewoon iets dat je inspireert, het eerste dat in je opkomt. Blijf hier niet te lang bij stilstaan, er liggen belangrijkere keuzes in het verschiet!
- Kies niet altijd voor de meest voor-de-hand-liggende kaart: de verteller is misschien van plan om deze te kiezen als valstrik-kaart.

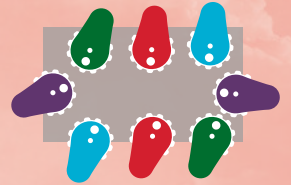
# Dixit voor ploegen

8, 10 of 12 spelers

In deze variant van Dixit Odyssey, moet je met een partner samenwerken op te winnen! Deel uw taken efficiënt om de meeste punten te scoren!

## Opstelling

- 1 Spelers vormen teams van 2, kiezen een kleur per team en nemen de bijhorende stemfiches en houten konijn. Beide nemen een scorebord en gaan tegenover elkaar aan tafel zitten.
- 2 Spelers vormen teams van 2, kiezen een kleur per team en nemen de bijhorende stemfiches en houten konijn. Beide nemen een scorebord en gaan tegenover elkaar aan tafel zitten.
- 3 De 84 kaarten worden geschud en elke speler krijgt 4 gedekte kaarten.
- 4 Maak met de overblijvende kaarten een trekstapel.



## Spelverloop

De eerste persoon die een naam voor het luchtschip voorstelt, wordt de verteller voor de eerste beurt.

### De aanwijzing

Nadat hij de 4 kaarten in zijn hand heeft bekeken, kiest de verteller een kaart (**in het geheim**) en verzint hij hardop een uitspraak als aanwijzing (zie "Advies voor de verteller" in de spelregels van het basisspel). **Daarna, kiest zijn partner en een lid van elk team, in het geheim** een kaart in hun hand waarvan ze denken dat deze de aanwijzing van de verteller het beste illustreert.

Teamgenoten mogen met elkaar hun keuze bespreken en samen overeenkomen welke van de twee spelers een kaart zal spelen, maar enkel in het bijzijn van alle andere spelers en zonder de kaarten te tonen of te beschrijven.

Wanneer elk team een kaart gekozen heeft, verzamelt de verteller alle gekozen kaarten en schudt hij ze door elkaar.

## De stemming

De verteller plaatst de kaarten met de afbeelding naar boven in de genummerde vakjes naast het spelbord (de nummers blijven zichtbaar). *Voorbeeld: in een spel met 8 spelers, plaatst de verteller de 5 kaarten in de vakjes van 1 tot 5.*

**Het doel voor de andere teams is om te stemmen op de kaart die door de verteller gespeeld werd. Elke speler die geen kaart heeft gegeven, neemt zijn stembord en stemt in het geheim op de kaart waarvan zij denken dat deze het beste de aanwijzing van de verteller weergeeft.**

Wanneer alle betrokken spelers gestemd hebben, onthullen ze samen hun stembord en plaatsen ze deze op de bijbehorende kaarten.

Vervolgens begint de scorefase. De verteller onthult welke kaart hij heeft gespeeld en telt het daarop geplaatste stemmen. De konijnpionnen van de teams worden, een vakje per punt, op het scorespoor vooruit verplaatst.



De kaart van de verteller heeft alle stemmen gekregen:



Het team van de verteller scoort geen punten. ❌



De andere teams scoren elk +2 punten.



De kaart van de verteller heeft enkele stemmen ontvangen, maar niet alle:



Het team van de verteller scoort +3 punten.



Spelers die voor de kaart van de verteller stemden ontvangen ook +3. De andere teams scoren geen punten. ❌



Niemand heeft voor de kaart van de verteller gestemd:



Het team van de verteller scoort geen punten. ❌



De andere teams scoren elk +2 punten.



**Bovendien, en in alle gevallen, scoort elke speler (behalve de verteller) een bonuspunt +1 per stem op zijn eigen kaart.**

## Voorbeeld van een scorefase met 10 spelers



"Doe maar, eet een yoghurt!"



De kaart van de verteller kreeg enkele, maar niet alle, stemmen.

Aan het einde van deze ronde hebben de spelers als volgt gescoord:

= +4 = +4 = +3 = ❌ = ❌



De verteller is lid van het **Blauwe** team, en scoort +3 punten.



De **Paarse** en **Groene** teams stemden op de kaart van de verteller en scoren elk +3 punten.

De **Oranje** en **Roze** teams slaagden er niet in de kaart van de verteller te vinden en scoren daarom geen punten. ❌



Het **Oranje** team stemde voor de kaart gespeeld door het **Groene** team, zij ontvangen dus een bonuspunt +1.

Het **Roze** team stemde voor de kaart van de partner in het **Blauwe** team. Het **Blauwe** team scoort een bonuspunt +1.

## Einde van de ronde

Verzamel alle kaarten die deze ronde werden gespeeld en leg ze op een aflegstapel, met de afbeelding naar boven, buiten het speelgebied. Elke speler die een kaart speelde trekt een nieuwe kaart van de trekstapel, zodat ze opnieuw 4 kaarten in de hand hebben. Indien de trekstapel te weinig kaarten bevat, worden de afgelegde kaarten door elkaar geschud om een nieuwe trekstapel te vormen. De speler links van de verteller wordt de nieuwe verteller voor de volgende ronde.

**Einde van het spel: Wanneer, aan het einde van een ronde, een of meerdere teams 30 of meer heeft bereikt op het scorespoor, eindigt het spel onmiddellijk.**

**Het team met de meeste is de winnaar. Indien gelijkspel, zijn de teams met de meeste punten gezamenlijke winnaars.**