

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSTRATIONEN: Marie CARDOUAT

ENTWICKLUNG: Régis BONNESSÉE

Dixit

Spielanleitung



Vorwort des Autors

„Als Kind gab es für mich nichts Schöneres als abenteuerliche Versteckspiele. Mit diesem Spiel möchte ich erreichen, dass jeder sein inneres Kind wiederentdeckt ...

Wie verwende ich ein Wort oder einen Satz, um meine Spielgruppe auf die richtige Spur zu bringen, ohne dabei zu offensichtlich zu sein? Als Spiel voller Emotionen und Überraschungen hat Dixit viele in seinen Bann gezogen, von den Jüngsten bis zu den nicht mehr ganz so Jungen, und sie bis an den Horizont der eigenen Vorstellungskraft geführt. Dixit bringt uns näher zusammen. Denn das Wichtigste für uns ist immer noch unsere Fantasie.“

Credits: Autor: Jean-Louis Roubira • Illustrationen: Marie Cardouat • Studioleitung: Mathieu Aubert • Projektmanagement: Laurent Contios • Spielentwicklung: Valentin Gaudicheau • Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva • Layout und Design: Thomas Dutertre • Grafische Gestaltung: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Produktmanagement: Alexandra Soporan • Internationaler Vertrieb: Maximilien Da Cunha • Marketingleitung: Laurent Contios • Kommunikation und Events: Isabelle Doll & Paul Neveur • Abwicklung: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Spielübersicht

In jeder Runde übernimmt einer von euch die wichtige Rolle des „Erzählers“ . Als Erzähler gibst du einen Hinweis zu einer deiner Karten. Du erhältst Punkte , wenn du die anderen Spieler dazu bringst, deine Karte zu erraten. **Dein Hinweis darf dabei aber nicht zu offensichtlich sein, denn wenn alle die Karte erraten, erhältst du als Erzähler keine !** Bist du nicht der Erzähler, erhältst du , wenn du die Karte des Erzählers errätst und die anderen mit einer eigenen Karte auf eine falsche Fährte führst.

Das Spiel endet, sobald mindestens einer von euch 30 oder mehr erreicht. Wer die meisten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Spielmaterial

- ◆ Diese Spielanleitung
- ◆ 84 Dixit-Bildkarten
- ◆ 8 Tippräder
- ◆ 8 Hasen aus Holz
- ◆ 1 Spielplan, bestehend aus:
 - A** 1 Wertungsleiste
 - B** 8 Kartenmarkierungen
 - C** 1 Spielhilfe
(Übersicht der Punktwertung)

Spielablauf

Erzähler der ersten Runde wird, wem zuerst ein Hinweis zu einer eigenen Karte einfällt.

Einen Hinweis geben & Karten vorbereiten

Der Erzähler schaut sich die 6 Karten in seiner Hand an. Er wählt eine aus, die ihn inspiriert (**ohne sie zu zeigen**), und gibt den anderen einen Hinweis (*zum Beispiel ein Wort oder ein Satz, siehe Tipps für den Erzähler*). Alle anderen wählen dann aus ihren 6 Karten jeweils eine aus, von der sie glauben, dass sie gut zu dem Hinweis des Erzählers passt. Danach gibt jeder seine gewählte Karte **verdeckt** an den Erzähler, der die gesammelten Karten mit seiner eigenen **zusammenmischt**.

Der Erzähler verteilt die Karten offen um den Spielplan herum, sodass jede Karte an einer der Kartenmarkierungen liegt (die Nummern der Markierungen müssen sichtbar bleiben). *Beispiel: Bei 6 Spielern legt er die 6 Karten an die Markierungen 1 bis 6.*

Auf eine Karte tippen

Ziel der anderen ist es nun, die Karte des Erzählers zu erraten. Dafür nimmt jeder von euch (außer dem Erzähler) sein Tipprad und stellt geheim die Nummer der Karte ein, von der er glaubt, dass es die des Erzählers ist. Es ist nicht erlaubt, auf die eigene Karte zu tippen. Wenn alle fertig sind, deckt ihr gleichzeitig eure Tippräder auf und legt sie auf die Karte, auf die ihr getippt habt.

Anschließend startet die Punktwertung. Der Erzähler sagt, welche Karte von ihm stammt, und zählt, wie oft auf sie getippt wurde.



Falls **alle** auf die Karte des Erzählers getippt haben **oder** falls **niemand** auf die Karte des Erzählers getippt hat:

- Der Erzähler erhält keine Punkte .
- Alle anderen Spieler erhalten jeweils 2 .



Falls mindestens einer auf die Karte des Erzählers getippt hat, **aber nicht alle**:

- Der Erzähler erhält 3 .
- Alle Spieler, die auf die Karte des Erzählers getippt haben, erhalten ebenfalls 3 .
- Alle anderen erhalten keine Punkte .



Zusätzlich erhält jeder Spieler (außer dem Erzähler) noch 1 Bonuspunkt für jeden Tipp auf die eigene Karte.

Die Spieler bewegen nun ihre Hasen für jeden erhaltenen um 1 Feld auf der Wertungsleiste vor.

Ende der Runde

Alle Karten, die während der Runde ausgelegt wurden, kommen offen auf einen Ablagestapel. Dann zieht jeder eine neue Karte vom Nachziehstapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben. Falls sich im Nachziehstapel nicht mehr genug Karten für alle befinden, werden die übrigen Karten und der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Wer links vom Erzähler sitzt, wird der neue Erzähler für die nächste Runde.

Spielende: Falls am Ende einer Runde mindestens einer von euch 30 oder mehr hat, endet das Spiel sofort. Wer die meisten hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

- 1 Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich das passende Tipprad und den Hasen.
- 2 Jeder setzt seinen Hasen auf das Startfeld der Wertungsleiste. Der Hase zeigt deine im Spiel gesammelten Punkte an.
- 3 Mischt alle 84 Bildkarten und teilt jeweils 6 verdeckt an jeden von euch aus.
- 4 Legt die übrigen Bildkarten als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Tipps für den Erzähler

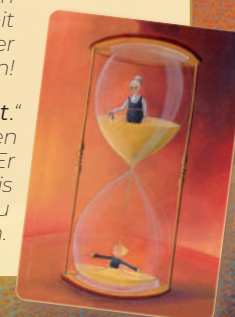
Dein Hinweis kann ein beliebig langer Satz sein. Er kann selbst ausgedacht oder ein Auszug aus bekannten Werken sein (Gedichte, Liedtitel, Filme, Sprichwörter ...). Der Hinweis darf auch gesungen oder gemimt werden oder sogar nur ein einziges Geräusch sein.

Wenn dein Hinweis zu einfach (z. B. zu detailliert) oder zu schwer (z. B. zu abstrakt oder persönlich) ist, dann wirst du womöglich keine Punkte erhalten. Du musst die richtige Balance finden, sodass mindestens ein anderer Spieler, aber nicht alle auf deine Karte tippen. Das mag am Anfang nicht leicht sein, aber die Inspiration kommt schnell!



Beispiel 1: Der Erzähler sagt: „**Es ist MEIN Geburtstag!**“
Diese Karte erinnert ihn an eine Person, die sich im Rampenlicht befindet und der die volle Aufmerksamkeit geschenkt wird, wie an einem Geburtstag. Der Erzähler hofft, dass ein paar Spieler seinem Gedankengang folgen!

Beispiel 2: Der Erzähler sagt: „**Wiedergeburt.**“
Diese Karte erinnert ihn daran, wie das Leben seinen Weg geht und Generation auf Generation folgt. Er glaubt, dass dieses Wort ein ausgeglichener Hinweis ist, damit seine Karte erraten wird, ohne dabei zu offensichtlich zu sein.



Beispiel einer Punktwertung im Spiel zu sechst



Ein paar Spieler haben auf die Karte des Erzählers getippt, aber nicht alle.



Pink ist der Erzähler in dieser Runde, also erhält er 3 .



Blau und **Grün** haben die Karte des Erzählers erraten, also erhalten beide 3 .

Lila, **Gelb** und **Rot** haben die Karte des Erzählers nicht erraten, also erhalten sie keine Punkte .



Rot hat auf die Karte von **Lila** getippt, also erhält **Lila** 1 Bonuspunkt .

Lila und **Gelb** haben beide auf die Karte von **Blau** getippt, also erhält **Blau** 2 Bonuspunkte .

Am Ende der Runde erhalten die Spieler die folgenden Punkte:

Pink = 3 **Blau** = 5 **Grün** = 3 **Lila** = 1 **Gelb** = 0 **Rot** = 0

Spiel zu dritt

Alle Spieler haben nicht 6, sondern 7 Bildkarten auf der Hand.

- Bei der Vorbereitung der Karten wählen die beiden Spieler , die in dieser Runde raten, jeweils 2 Karten von ihrer Hand statt 1. Es liegen dann zusammen mit der Karte des Erzählers insgesamt 5 Karten aufgedeckt um den Spielplan herum. Am Ende der Runde zieht jeder Spieler so viele Karten nach, dass er wieder 7 auf der Hand hat.
- Bei der Punktwertung erhalten die Spieler weiterhin 1 Bonuspunkt , falls auf eine ihrer Karten getippt wurde.
- Ansonsten bleiben die Regeln unverändert.

Dixit

Erweiterungen

Der Traum geht mit den Erweiterungen weiter!

QUEST
Eine traumhafte
Suche nach
der Unschuld

JOURNEY
Eine geheimnisvolle
und zauberhafte Reise

ORIGINS
Die Entstehung
fantastischer Welten

DAYDREAMS
Emotionale
Tagträumereien

MEMORIES
Bunte Kindheits-
erinnerungen

REVELATIONS
Die Enthüllung
feenhafter Anmut

HARMONIES
Der Ursprung
natürlicher
Harmonie

ANNIVERSARY
Wo sich all diese
Welten treffen

MIRRORS
Ein bittersüßes Abbild
unserer Gesellschaft

Jede Erweiterung ist ein einzigartiges Universum mit 84 großen Bildkarten.

... und weitere folgen!

