

UITGEWER : Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSTREERDER : Marie CARDOUAT

ONTWERPER : Régis BONNESSÉE

Dixit

Spelreëls



Ontwerpersnota

"Toe ons kinders was, wat was meer universeel en pret as ons wildste wegkruipertjie speletjies? Met hierdie spel was my wens om almal weer in kontak met hulle innerlike kind te bring..."

Hoe kan ek 'n woord of 'n sin gebruik om my spelgenote op die regte spoor te sit, maar terselfertyd genoeg dubbelsinnigheid behou? 'n Ruimte van emosies maak dat Dixit die vermoë het om so baie mense te boei, van die jongste tot die nie-so-jonk, en ons na die uiterste perke van ons verbeelding te vat. Maar meerendeels bring Dixit ons nader aan mekaar. Dalk omdat prentjies, vir ons, fundamenteel is."

Erkennings: Ontwerper: Jean-Louis Roubira • Illustreerder: Marie Cardouat • Studio Hoof: Mathieu Aubert • Projek Bestuurder: Laurent Contios • Spel Ontwikkelaar: Valentin Gaudicheau • Kuns Direkteur: Maëva Da Silva • Uitleg en Ergonomie: Thomas Dutertre • Grafiese Ontwerp: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Produksie Bestuurder: Alexandra Soporán • Internasionale Verkope: Maximilien Da Cunha • Hoof van Bemarking: Laurent Contios • Kommunikasie en Geleenthede: Isabelle Doll & Paul Neveu • Agter Kantoor: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Spel Oorsig

Tydens elke beurt speel 'n ander speler die rol van die "storieverteller" 🐱. Hy wen punte (🐱) deur die ander spelers 🐱, sy kaart te laat raai danksy die leidraad wat hy hulle gee. **Maar hierdie leidraad moet subtiel wees, want as almal sy kaart reg raai kry hy geen punte nie** 🐱! Al die ander spelers verkry punte 🐱 deur die storieverteller se kaart te vind en deur ander spelers se stemme te werf danksy 'n slim keuse van 'n lokmiddel kaart.

Die spel eindig wanneer een of meer spelers 30 🐱 of meer behaal. Die speler met die meeste 🐱 is die wenner.

Opstel

Komponente

- ♦ Die reëlboek
- ♦ 84 *Dixit* kaarte
- ♦ 8 stemwiele
- ♦ 8 hout haas pionne
- ♦ 1 spelbord bestaande uit :
 - A 1 puntetelling bord
 - B 8 kaart slotte
 - C 1 speler's hulpbron (Herinnering hoe om punte te verwen)

Hoe om te speel

Na opstel - die eerste speler wat aan 'n leidraad kan dink om 'n raaisel te vorm word die storieverteller 🐱 vir die eerste rondte.

🐱 Skep die raaisel

Die storieverteller kyk na die 6 kaarte in sy hand. Hy kies een wat hom inspirasie gee (**sonder om dit te openbaar**), en gee dan 'n leidraad ('n woord of 'n frase, sien "Advies vir die storieverteller" op die volgende bladsy). Elke ander speler kies dan ook een van die 6 kaarte in hul hand, die kaart wat hulle voel die storieverteller se leidraad die beste verteenwoordig. Elke speler gee in geheim hul gekose kaart vir die storieverteller wie dan al die kaarte, insluitende sy eie, saam skommel.

🐱 Los die raaisel op

Die storieverteller plaas die kaarte gesigop en ewekansig om die spelbord langs die aangeduide kaartslotte (die nommers van die slotte moet sigbaar bly) Voorbeeld: met 6 spelers, plaas hy 6 kaarte in die slotte genummerd 1 tot 6.

Die doel van die ander spelers is om die storieverteller se kaart te identifiseer. Elke speler (behalwe die storieverteller) vat hulle stemwiel en draai dan in geheim die wiel om die nommer van die kaart te wys wat hulle dink die storieverteller se kaart is. Spelers mag nie vir hulle eie kaart stem nie. Sodra almal gestem het, openbaar almal gelyktydig hul stemwiele en plaas hulle op die kaarte waarna hulle verwys.

Die puntetelling fase begin dan. Die storieverteller maak sy kaart bekend en tel dan die aantal stemme wat dit ontvang het:



As **al, of geen**, van die spelers vir die storieverteller se kaart gestem het:

- 🐱 Die storieverteller verkry geen punte nie 🚫.
- 🐱 Die ander spelers verwen elk 2 🐱.



As **sommige** van die spelers vir die storieverteller se kaart gestem het, **maar nie almal van hulle nie**:

- 🐱 Die storieverteller verkry 3 🐱.
- 🐱 Spelers wie vir die storieverteller se kaart gestem het verkry ook 3 🐱.
- Die ander verkry geen punte nie 🚫.



Daarbenewens, elke speler 🐱 (behalwe die storieverteller) verkry 1 bonus 🐱 vir elke stem geplaas op hulle eie kaart.

Spelers beweeg hulle haas pionne op die puntetelling bord een spasie per 🐱 verkry.

🐱 Einde van beurt

Alle kaarte wat tydens die rondte gebruik is word gesigop in 'n stapel weg van die spel geplaas om die weggooistapel te vorm. Elke speler trek een kaart van die trekstapel sodat hulle weer 6 kaarte in hand het. As daar nie genoeg kaarte in die trekstapel oor is om aan elke speler te deel nie word die oorblywende kaarte saam met die weggooistapel geskommel om die nuwe trekstapel te vorm.

Die speler links van die storieverteller word die nuwe storieverteller vir die volgende rondte.

Einde van spel: As een of meer spelers aan die einde van 'n rondte 30 🐱 of meer op die puntetelling bord bereik, ending die spel onmiddelik. Die speler met die meeste 🐱 is die wenner. In geval dat twee of meer spelers gelykop speel deel die spelers die oorwinning.

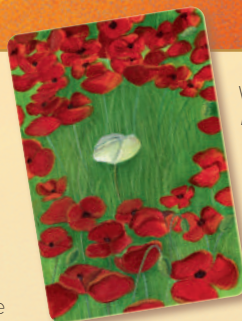
- 1 Elke speler kies 'n kleur, en vat dan die ooreenstemmende wiel en haas pion.
- 2 Elke speler plaas hul haas pion op die begin spasie van die puntebord. Die pion dui aan die aantal  verkry deur die speler sedert die begin van die spel.
- 3 Skommel al 84 kaarte en deel 6 van hulle gesig onder aan elke speler.
- 4 Maak 'n trekstapel van die oorblywende kaarte.



Advies vir die storieverteller

Die leidraad kan 'n sin wees met soveel woorde as benodig word. Dit kan oorspronklik wees of geleen van ander werke ('n gedig, liedjie, film of gesegde...) Die leidraad kan tot gesing word, 'n mimiek wees of 'n klanknabootsing.

As die leidraad te maklik is (byvoorbeeld te beskrywend) of te moeilik is (te abstrak of persoonlik) kan die storieverteller dalk geen punte verwen nie. Hy moet die regte balans vind sodat ten minste een speler, maar nie almal nie, sy kaart kan vind.



Voorbeeld 1: die storieverteller sê "Dis MY verjaardag!". Die kaart herinner hom aan iemand wat in die kollig is en waarom al die aandag draai, soos op 'n verjaardag. Hy hoop iemand sal sy gedagtetrein volg!

Voorbeeld 2: die storieverteller se "Wedergeboorte". Die kaart herinner hom van die Lewe wat aangaan en beweeg van generasie tot generasie. Hy voel dat die woord 'n goed-gebalanseerde leidraad is, sodat die kaart geraai kan word sonder dat dit te voorooglopend is. Hy hoop hy het dit reg gekry!



Voorbeeld van 'n 6-speler punte fase

"Wedergeboorte"



Sommige spelers het gestem vir die storieverteller se kaart, maar nie almal van hulle nie.



Pienk is die storieverteller vir die rondte, so hy verkry 3 .



Blou en **Groen** het die storieverteller se kaart gevind, so hulle verkry elk 3 .

Violet, **Geel** en **Rooi** het nie die storieverteller se kaart gevind nie, so hulle verkry nie enige punte nie. .



Rooi het gestem vir **Violet** se kaart. So **Violet** verkry 1 bonus 1 bonus .

Violet en **Geel** het gestem vir **Blou** se kaart. So **Blou** Ce verkry 2 bonus .

Aan die einde van die rondte verkry die spelers onderskeidelik:

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

Spel met 3 spelers

Spelers speel met 7 kaarte in plaas van 6.

- Om die raaisel te skep, kies die spelers  (behalwe die storieverteller) elk 2 kaarte in plaas van 1, so daar sal 5 kaarte om die bord wees, insluitend die storieverteller se kaart. Aan die einde van die beurt vul hulle hul hand op deur 2 kaarte te trek in plaas van 1.

- Tydens die resoluie fase verkry spelers  (behalwe die storieverteller) steeds 1 bonus  as hulle 'n stem op hulle eie kaart ontvang het (ongeg watter kaart).

The rules remain otherwise unchanged.

Dixit

Uitbreidings

Die droom duur voort met die uitbreidings!

QUEST

Dromerige soektog na onskuld

JOURNEY

Geheimsinnige en betowerende reis

ORIGINS

Die oorsprong van fantastiese wêreldes

DAYDREAMS

Kragtige wakende verbeelding

MEMORIES

Sprinkelende kinderjare aandenkings

REVELATIONS

Onthul feetjie grasia

HARMONIES

Dagbreek van natuurlike balans

ANNIVERSARY

Waar alle vorige wêreldes ontmoet

MIRRORS

'n Bittersoet refleksie van ons samelewing

Elke uitbreiding bevat 'n oorspronklike heelal in 84 oorgrootte kaarte

... en meer wat volg!

