

DESIGNER : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATÖR : Marie CARDOUAT

FÖRLÄGGARE: Régis BONNESSÉE

Dixit



Regelbok



Designerns anteckningar



“När vi var barn, vad kunde vara en mer universell och rolig lek än den vildaste kurra-gömman? Med detta spel önskar jag locka fram barnasinnen hos alla igen...

Hur använder jag ett ord eller mening för att få mina medspelare på rätt spår men samtidigt behålla en viss tvetydighet? I denna fantasifulla värld full av överraskningar har *Dixit* lyckats fånga många, från de allra yngsta till de inte så unga. *Dixit* tar oss till fantasins yttre gränser men för oss framförallt samman. Kanske för att bildernas språk är fundamentalt.”

Tack till 2021: Designer: Jean-Louis Roubira • Illustratör: Marie Cardouat • Studiochef: Mathieu Aubert • Projektledare: Laurent Contios • Spelutveckling: Valentin Gaudicheau • Konstnärligt ansvarig: Maéva Da Silva • Layout och ergonomi: Thomas Dutertre • Grafisk design: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Produktionschef: Alexandra Soporan • Internationell försäljning: Maximilien Da Cunha • Marknadschef: Laurent Contios • Kommunikation och evenemang: Isabelle Doll & Paul Neveur • Huvudkontor: Marion Ludovici & Pascale Belot



Spelets regler

För varje runda spelar en ny deltagare rollen som "sagoberättare" . Sagoberättaren får poäng (🔵) genom att få övriga  deltagare att rösta på hans kort tack vare en ledtråd som ges. **Men ledtråden**

måste vara subtil eftersom sagoberättaren inte får några poäng alls om alla röstar på hans kort! Alla övriga deltagare får poäng (🔵) genom att hitta sagoberättarens kort samt genom att själv lura till sig röster genom att spela ut ett smart kort.


Spelet slutar när en eller fler spelare når eller överskrider 30 🔵. Spelaren med mest 🔵 vinner.

Förberedelser

Innehåll

- ◆ Den här regelboken
- ◆ 84 *Dixit* kort
- ◆ 8 röstskivor
- ◆ 8 träkaniner
- ◆ 1 spelplan bestående av:
 - A** 1 poängtrappa
 - B** 8 markerade kortplatser
 - C** 1 spelhjälp
(Påminnelse om poängräkningen)

Spelets gång

Efter iordningställandet, blir den person som först kommer på en passande gåta till sina kort, sagoberättare  för första rundan.

Skapa gåtan

Sagoberättaren tittar på sina 6 kort i handen. Hen väljer ett som inspirerar (utan att avslöja vilket) och säger högt en ledtråd (ett ord eller mening, se "Råd till sagoberättaren" på nästa sida). Övriga deltagare väljer sedan det kort som bäst illustrerar sagoberättarens ledtråd från ett av sina egna 6 kort på handen. Varje spelare döljer sitt kort och ger det till sagoberättaren som blandar alla insamlade kort inklusive sitt eget.

Lös gåtan




Sagoberättaren placerar slumpmässigt ut alla kort med bildsidan upp runt spelplanen bredvid de markerade kortplatserna (siffrorna måste vara synliga). *Till exempel: med 6 spelare, placeras 6 kort på platserna 1-6.*

Målet för övriga deltagare är att hitta sagoberättarens kort. Alla deltagare (utom sagoberättaren) plockar upp sina röstskivor och snurrar sedan på skivan för att visa vilket nummer de tror kan vara sagoberättarens kort. Man kan inte rösta på sitt eget kort. När alla har röstat, visar alla deltagare sina röstskivor och placerar dem på respektive kort

Sedan börjar poängräkningen. Sagoberättaren avslöjar sitt kort och räknar antalet röster just det kortet fick.






Om **alla** deltagare har röstat på sagoberättarens kort, eller om **ingen** deltagare har röstat på sagoberättarens kort:


-  Sagoberättaren får inga poäng. 
-  Övriga deltagare får 2 🔵 var.



Om **några** deltagare har röstat på sagoberättarens kort, **men inte alla**:

-  Sagoberättaren får 3 🔵.
-  Deltagare som har röstat på sagoberättarens kort får också 3 🔵.
- Övriga får inga poäng. 



Övriga får inga poäng  (förutom sagoberättaren) **1 bonus** 🔵 för varje röst som ligger på deras kort.

Spelarna förflyttar sina kaniner ett steg för varje 🔵 på poängtrappan.

Slutet på rundan

Rundans alla använda kort läggs åt sidan i en slänghög med bilden upp. Varje spelare drar ett nytt kort från korthögen för att åter ha 6 kort på handen. Om det inte finns tillräckligt med kort till alla spelare i korthögen, blandar man slänghögen med de kort som finns kvar för att bilda en ny hög att dra ifrån.

Spelaren till vänster om sagoberättaren blir nästa rundas sagoberättare.

Spelets slut: Om en eller fler deltagare har fått 30 🔵 eller mer på poängtrappan i slutet av en runda, avslutas spelet direkt. Den spelare som har flest har vunnit. Vid lika poäng, delar man på segern.

- 1 Varje spelare väljer en färg och tar röstskivan och kaninen som har samma färg.
- 2 Varje spelare placerar sin kanin i startfältet på poängtrappan. Kaninen visar antal vunna sedan spelets början.
- 3 Blanda alla 84 kort och dela ut 6 kort var med bildsidan ner, till varje deltagare.
- 4 Skapa en korthög av de resterande korten.



Råd till sagoberättaren

Ledtråden kan vara en mening med hur många ord som helst. Den kan bestå av påhittade eller lånade ord från ett befintligt verk (poesi, sång, film, ordspråk...). Ledtråden kan även sjungas, mimas eller vara onomatopoetisk.

Om ledtråden är alltför lätt (till exempel för beskrivande) eller alltför svår (för abstrakt eller personlig) får sagoberättaren förmodligen inga poäng. Hen måste hitta rätt balans så att åtminstone en spelare, men inte alla, kan hitta kortet. Till en början kan det tyckas svårt, men inspirationen kommer snabbt igång!



Exempel 1: Sagoberättaren säger **"Det är MIN födelsedag!"**
Kortet får sagoberättaren att tänka på någon som är i strålkastarljuset och som får all uppmärksamhet, precis som på en födelsedag. Hen hoppas att några deltagare förstår tankegången!

Exempel 2: Sagoberättaren säger **"Återfödelse"**.
Detta kort påminner sagoberättaren om livet som pågår och som passerar från generation till generation. Hen tycker att detta ord är en väl vald ledtråd utan att vara alltför uppenbar. Sagoberättaren hoppas att detta blir rätt!



Exempel på poängräkning med 6 spelare



Några spelare röstade på sagoberättarens kort, men inte alla.



Rosa är sagoberättare den här rundan, så hen får 3 .



Blå och Grön gissade rätt på sagoberättarens kort, så de får 3 var.
Lila, Gul och Röd röstade inte på sagoberättarens kort, så de får inga poäng.



Röd röstade på Lilas kort, så Lila får 1 bonus .

Lila och Gul röstade på Blås kort, så Blå får 2 bonus .

I slutet av den här rundan får således spelarna följande poäng:

🐰 = 3 🐰 = 5 🐰 = 3 🐰 = 1 🐰 = 0 🐰 = 0

3 spelare

Spelarna har 7 kort istället för 6..

- För att skapa gåtan väljer spelarna 🐰🐰 (utom sagoberättaren) 2 kort var istället för 1, så att det ligger 5 kort runt spelplanen inklusive sagoberättarens. I slutet av rundan kompletterar alla sin hand med att dra 2 nya kort istället för 1.
- Vid poängräkningen får spelarna 🐰🐰 (utom sagoberättaren) fortfarande 1 bonus om de har fått en röst på något av sina kort (oavsett kort).

Utöver detta gäller samma regler.

Dixit

Expansioner

Drömmen för tsätter med expansionerna!



Varje expansion innehåller ett unikt universum av 84 enastående kort.



...och mer är på gång!