

SPILLSKAPER : Jean-Louis ROUBIRA    ILLUSTRATØR : Marie CARDOUAT

UTGIVER : Régis BONNESSÉE

# Dixit



Regelhefte



## Spillskapers kommentar




“Hva kunne være mer universielt og moro, da vi var var barn, enn våre vildeste gjemselleker? Med dette spillet ønsker jeg å la alle gjenskape kontakten med sitt indre barn...”



Hvordan kan jeg bruke et ord eller en setning for å lede mine medspillere inn på det rette sporet, mens det fremdeles har nok tvetydighet? Med et rom av følelser og overraskelser, har *Dixit* klart å fenge så mange, fra de yngste til de ikke-såunge, ved å ta oss med til grensene av vår fantasi. Men fremfor alt bringer *Dixit* oss tettere sammen. Kanskje fordi, for oss, er Bildet fundamentalt.”

**Krediteringer 2021:** Spillskaper: Jean-Louis Roubira · Illustratør: Marie Cardouat · Studioleder: Mathieu Aubert · Prosjektleder: Laurent Contios · Spillutvikling: Valentin Gaudicheau · Kunstnerisk leder: Maëva Da Silva · Lay-out og ergonomi: Thomas Dutertre · Grafisk uttrykk: Allison Machepey & Ophélie Plimbert-Gris · Produksjonsleder: Alexandra Soporan · Internasjonalt salg: Maximilien Da Cunha · Markedsføringsleder: Laurent Contios · Kommunikasjon og begivenheter: Isabelle Doll & Paul Neveux · Administrasjon: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

## Spilloversikt

I hver tur, har én spiller rollen som "historiefortelleren" . Denne får poeng (👤) ved å få de andre spillerne  til å gjette kortet sitt takket være et hint han/hun gir dem. **Men dette hintet må være underfundig, fordi hvis alle finner hans/hennes kort, får ikke historiefortelleren noen poeng i det hele tatt!** Alle de andre spillerne får  ved å finne historiefortellerens kort og ved å tiltrekke andre spilleres stemmer med lure kortvalg som lokkeduer.


Spillet slutter når en eller flere spillere når eller overskrider 30 . Spilleren med flest  er vinneren.

## Oppsett

### Komponenter

- ◆ Dette regelhefte
- ◆ 84 *Dixit* kort
- ◆ 8 stemmehjul
- ◆ 8 harebrikker i tre
- ◆ 1 spillebrett bestående av:
  - A** 1 poengbane
  - B** 8 kortplasser
  - C** 1 spillerhjelp(Påminnelse om hvordan få poeng)

## Hvordan spille

Etter oppsettet, blir den første spilleren som finner et hint for å skape en gåte, historiefortelleren  for den første turen.

### 🔗 Skap gåten

Historiefortelleren ser på de 6 kortene på hånden sin. Han/hun velger ett som inspirerer ham/henne (uten å avsløre det, for hvilket han/hun sier et hint ut høyt (et ord eller frase, se «Råd til historiefortelleren» på neste side). Så velger hver av de andre spillerne, blant de 6 på hånden, det kortet de mener best illustrerer hintet gitt av historiefortelleren. Så gir hver spiller sitt valgte kort skjult til historiefortelleren, som stikker alle kortene sammen med sitt eget.

### 🔗 Løs gåten





Historiefortelleren legger kortene ned i tilfeldig rekkefølge rundt brettet, med bildesiden opp, ved siden av de angitte kortplassene (tallene på plassene må forbli synlige). *Eksempel: med 6 spillere, legger han/hun ut de 6 kortene på plassene nummerert 1 til 6.*

**Målet for de andre spillerne er å finne historiefortellerens kort.** Hver spiller (unntatt historiefortelleren) plukker opp stemmehjulet og vrir hjulet i skjul til de viser tallet til kortet denne tror er historiefortellerens kort. Spillerne kan ikke stemme på sine egne kort. Etter at alle har stemt, viser spillerne samtidig frem sine stemmehjul og legger dem på kortene de angir.

Så begynner scoringsfasen. Historiefortelleren avslører hvilket av kortene som er sitt, og teller så opp hvor mange stemmer de fikk:








Hvis **alle** spillerne stemte på historiefortellerens kort, eller om **ingen** stemte på historiefortellerens kort:



-  Historiefortelleren får ingen poeng .
-  De andre spillerne får hver 2 .



Hvis noen stemte på historiefortellerens kort, men ikke alle:

-  Historiefortelleren får 3 .
-  Spillerne som stemte på historiefortellerens kort får også 3 .
- De andre får ingen poeng .





**I tillegg får hver spiller**  (unntatt historiefortelleren) 1 bonuspoeng  for hver stemme de fikk på sitt eget kort.

Spillerne flytter harebrikkene sine langs poengbanen ett felt for hvert  de fikk.

### 🔗 Rundens slutt

Alle kortene som ble brukt i denne runden legges med bildesiden opp i en bunke litt vekk fra spillet og danner kastebunken. Alle spillerne trekker ett nytt kort fra trekkbunken så de igjen har 6 kort på hånden. Hvis det ikke er nok kort igjen i trekkbunken til alle spillerne, stokkes de gjenværende kortene og kastebunken sammen og danner en ny trekkbunke.

Spilleren til venstre for historiefortelleren blir den nye historiefortelleren for neste runde.

**Spillet slutt:** Hvis, på slutten av en runde, én eller flere spillere har nådd eller fått mer enn 30  på poengbanen, slutter spillet umiddelbart. Spilleren med flest  er vinneren. Om det er uavgjort, deler disse spillerne seieren.

- 1 Hver spiller velger en farge, og tar det korresponderende hjulet og harebrikken.
- 2 Hver spiller stiller harebrikken sin på startfeltet på poengbanen. Denne brikken angir antallet ♁ spilleren har mottatt siden begynnelsen av spillet.
- 3 Stokk alle de 84 kortene og del 6 av dem med bildesiden ned til hver spiller.
- 4 Legg resten av kortene ned i en trekkbunke.



## Råd til historiefortelleren

Hintet kan være en setning bestående av så mange ord som en ønsker. Det kan være skapt eller lånt fra eksisterende verker (poesi, musikk, film, ordtak...). Hintet kan bli sunget, mimet eller være et lydord.

Hvis hintet er for enkelt (for eksempel for beskrivende) eller for vanskelig (for abstrakt eller personlig) kan det godt hende at historiefortelleren ikke får noen poeng. Han/hun må finne den rette balansen, slik at minst én spiller, men ikke alle, kan finne hans/hennes kort. Det virker kanskje ikke lett i begynnelsen, men inspirasjon kommer fort!



Eksempel 1: historiefortelleren sier «**Det er bursdagen MIN!**». Kortet minner ham om noen som er i rampelyset og hvem all oppmerksomhet er rettet mot, som på en bursdag. Han håper at noen spillere vil følge hans tankerekke!

Eksempel 2: historiefortelleren sier «**Gjenfødelse**». Dette kortet minner henne om Livet som går og gis fra generasjon til generasjon. Hun føler at dette er et velbalansert hint, så hennes kort kan bli gjettet uten å være for åpenbart. Hun håper hun har gjort det riktige!



## Eksempel for en 6-spillers scoringsfase



Noen spillere stemte på historiefortellerens kort, men ikke alle.



Rosa er historiefortelleren i denne runden, så han får 3 ♁.



Blå og Grønn have found the storyteller's card, so they each scorhar funnet historiefortellerens kort, så de får 3 ♁ hver. Lilla, Gul og Rød fant ikke historiefortellerens kort, så de får ikke noen poeng. 🚫



Rød stemte på Lillas kort. Så Lilla får 1 bonus ♁. Lilla og Gul stemte på Blås kort. Så Blå sfår 2 bonus ♁.

På slutten av denne turen fikk de forskjellige spillerne henholdsvis:

🟡 = 3 ♁   🟢 = 5 ♁   🟠 = 3 ♁   🟣 = 1 ♁   🟠 = 0 ♁   🟡 = 0 ♁

## Spilling med 3 spillere

Spillerne spiller med 7 kort på hånden istedenfor 6.

- For å skape gåten, velger spillerne 🐰🐰 (unntatt historiefortelleren) 2 kort istedenfor 1, så det vil være 5 kort vist frem rundt brettet, inkludert historiefortellerens kort. På slutten av runden, fyller de opp sine hender ved å trekke 2 kort istedenfor 1.
- I poengfasen får spillerne 🐰🐰 (unntatt historiefortelleren) fremdeles 1 bonuspoeng ♁ hvis de har fått en stemme på sitt eget kort (uavhengig av hvilket kort).

Reglene forblir ellers uendret.

# Dixit

Utvidelser

*Drømmen for tsetter med utvidelsene!*

**QUEST**  
*Drømmeaktig søken etter uskyld*

**JOURNEY**  
*Mystisk og fortryllende reise*

**ORIGINS**  
*Skapelsen av fantastiske verdener*

**DAYDREAMS**  
*Stemmingsfulle dagdrømmerier*

**MEMORIES**  
*Blendende barndomsminner*

**REVELATIONS**  
*Avduking av feens nåde*

**HARMONIES**  
*Gryningen av naturlig balanse*

**ANNIVERSARY**  
*Hvor alle tidligere verdener møtes*

**MIRRORS**  
*En bittersøt refleksjon av vårt samfunn*

*Hver utvidelse inneholder et originalt univers med 84 unike forstørrede kort.*



*... og mer kommer!*