

AUTEUR : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATOR : Marie CARDOUAT

UDGIVER : Régis BONNESSÉE

Dixit



Regler



Designetens note




"Da vi var børn, hvad var så mere universelt og sjovt end vores vildeste gemmelege? Med dette spil var mit ønske, at alle kunne genfinde deres indre barn..."



Hvordan bruger jeg et ord eller en sætning til at få mine medspillere på det rette spor, samtidig med at jeg er vag nok? Dixit skaber et rum med følelser og overraskelser, der har tryllebundet så mange, fra de yngste til de ikke-helt-så-unge, ved at bringe os til vores fantasys yderste grænser. Men mere end noget andet bringer Dixit os tættere sammen. Måske fordi, at billeder for os er så fundamentale?"

Holdet bag 2021: Designer: Jean-Louis Roubira • Illustrator: Marie Cardouat • Head of Studio: Mathieu Aubert • Project Manager: Laurent Contios • Game development: Valentin Gaudicheau • Artistic Director: Maëva Da Silva • Lay-out and ergonomic: Thomas Dutertre • Graphic design: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Production Manager: Alexandra Soporan • International Sales: Maximilien Da Cunha • Head of Marketing: Laurent Contios • Communication and events: Isabelle Doll & Paul Neveur • Back office: Marion Ludovici & Pascale Belot



Overblik

Hver tur tager en ny spiller rollen som "fortæller" . Fortælleren får point (🔵) ved at få de andre spillere  til at gætte det kort, fortælleren har valgt, takket være den ledetråd, fortælleren har valgt. **Men ledetråden skal ikke være for åbenlys, for hvis alle finder fortællerens kort, får fortælleren slet ingen point!** Alle de andre spillere får  ved at finde fortællerens kort og ved at få de andre spilleres stemmer takket være deres eget snedigt spillede kort.

Spillet slutter, når en eller flere spillere når eller overskrider 30 . Spilleren med flest  vinder spillet.

Opsætning

Komponenter

- ◆ Denne regelbog
- ◆ 84 *Dixit*-kort
- ◆ 8 stemmeskiver
- ◆ 8 trækaniner
- ◆ spilleplade bestående af:
 - A** 1 pointspor
 - B** 8 pladser til kort
 - C** 1 spillevejledning (som minder jer om, hvordan I får point)

Sådan spilles spillet

Første spiller, som kan finde på en ledetråd til en gåde ud fra sine kort, bliver fortæller  i første runde.

🔗 Skab gåden

Fortælleren kigger på de 6 kort i sin hånd og vælger det kort, som inspirerer mest (**uden at afsløre det**), og giver de andre spillere en ledetråd (*et ord eller en frase, se "Råd til fortælleren" på næste side*). Alle andre spillere vælger nu blandt de 6 kort, de har på hånden, det kort, de føler bedst illustrerer den ledetråd, fortælleren gav. Hver spiller giver **hemmeligt** deres valgte kort til fortælleren, som **blander** alle de indsamlede kort med sit eget.

🔗 Løs gåden





Fortælleren placerer tilfældigt kortene med billedsiden opad rundt om spillepladen ved siden af de påtegnede pladser (tallene ved pladserne skal forblive synlige). *Eksempel: Med 6 spillere placeres de 6 kort på de nummererede pladser 1 til 6.*

Spillernes mål er at finde fortællerens kort. Hver spiller (som ikke er fortæller denne runde) tager sin stemmeskive og drejer i al hemmelighed hjulet, så det viser det tal, de tror repræsenterer fortællerens kort. Det er ikke tilladt at stemme på sit eget kort. Når alle har stemt, afslører spillerne samtidig deres stemmeskiver og lægger skiverne ved det kort, de peger på.

Så starter pointfasen. Fortælleren afslører, hvilket kort vedkommende har spillet, og tæller antallet af stemmer, det har fået:








Hvis **alle** spillere har stemt på fortællerens kort, eller hvis **ingen** har stemt på fortællerens kort:



-  Fortælleren får ingen point. 
-  Alle andre spillere får 2 .




Hvis **nogle** spillere har stemt på fortællerens kort, **men ikke alle**:

-  Fortælleren får 3 .
-  Spillere, som stemte på fortællerens kort, får også 3 .
- De øvrige spillere får ingen point .





Derudover får alle spillere  (som ikke var fortæller i denne runde) 1 bonus- for hver stemme, de har fået på deres kort.


Spillerne flytter deres kaninbrik et felt fremad på pointsporet for hvert , de har fået.

🔗 Slutningen af turen

Alle kort, som blev brugt i turen, lægges med billedsiden opad i en kortbunke væk fra spillepladen. Hver spiller trækker et kort fra kortstakken med ubrugte kort, så de igen har 6 kort på hånden. Hvis der ikke er nok kort tilbage i kortstakken til alle spillere, blandes de resterende kort fra stakken og bunken med brugte kort, og en ny kortstak dannes.

Spilleren til venstre for fortælleren bliver den nye fortæller i næste tur.

Spillets afslutning: Hvis en eller flere spiller når eller overskrider 30  på pointsporet i slutningen af en tur, slutter spillet med det samme. Spilleren med flest  er vinderen. I tilfælde af at flere spillere deler førstepladsen, deler de også sejren.

- 1 Hver spiller vælger en farve og tager den tilsvarende kaninbrik og stemmeskive.
- 2 Hver spiller stiller sin kanin på startfeltet på pointsporet. Brikken viser antallet af , spilleren har samlet ind i løbet af spillet.
- 3 Bland alle 84 kort, og giv 6 kort med billedsiden nedad til hver spiller.
- 4 Lav en stak med de resterende kort.



Gode råd til fortælleren

Ledetråden kan være en sætning bestående af så mange ord som ønsket. Du kan selv finde på noget, eller låne det fra eksisterende værker (digte, sange, film, ordsprog...). Ledetråden kan endda blive sunget, mimet eller være et lydord.

Hvis ledetråden er for nem (for eksempel beskriver dit kort for godt) eller for svær (for abstrakt eller personlig), får fortælleren nok ikke nogen point. Det gælder om at finde den rigtige balance, så mindst én spiller, men ikke dem alle, kan finde det valgte kort. Det virker måske ikke nemt først, men inspirationen kommer hurtigt.



Eksempel 1: Fortælleren siger **“Det er MIN fødselsdag!”**

Kortet minder ham om nogen, som er i centrum; en person som har al opmærksomheden, som til en fødselsdag. Han håber, at nogle af spillerne kan følge hans tankerække!

Eksempel 2: Fortælleren siger **“Genfødsel.”**

Kortet minder ham om, hvordan livet går og passerer fra generation til generation. Fortælleren føler, at det valgte ord er en velbalanceret ledetråd, så dette kort kan blive gættet uden at være for åbenlyst. Lad os håbe, det var det rigtige valg!




Eksempel på pointgivning ved 6 spillere





Nogle spillere stemte på fortællerenes kort, men ikke dem alle.





Pink er fortælleren denne tur og får derfor **3** .















Blå og **Grøn** har fundet fortællerenes kort, så de får begge **3** .
Violet, **Gul** og **Rød** fandt ikke fortællerenes kort, så de får ingen point .






Rød stemte på **Violets** kort. Derfor får **Violet** **1** bonus-.
Violet og **Gul** stemte på **Blås** kort. Så **Blå** får **2** bonus-.

I slutningen af denne tur har spillerne hver især fået følgende point:

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

Spil med 3 spillere

Spillerne får 7 kort på hånden i stedet for 6.

- For at skabe gæden vælger alle spillerne  (på nær fortælleren) 2 kort i stedet for 1, så der vil være 5 kort omkring brættet, inklusive fortællerenes kort. I slutningen af turen tækker alle 2 kort, i stedet for kun 1.
- Når I får point, får spillerne  (undtagen fortælleren) stadig **1** bonus-, hvis nogen har stemt på deres kort (uanset hvilket af deres spillede kort der er stemt på).
Resten af reglerne forbliver uændrede.

Dixit

UDVIDELSER

Drømmen fortsætter med udvidelser!

QUEST
Drømmeagtig
søgning efter uskyld

JOURNEY
Mystisk og
fortryllende rejse

ORIGINS
Oprindelsen af
fantastiske verdner

DAYDREAMS
Stemningsfulde vågne
drømmerier

MEMORIES
Blændende souvenirs
fra barndommen

REVELATIONS
Aflører feernes ynde

HARMONIES
Naturlig balance gry

ANNIVERSARY
Hvor alle tidligere
verdner mødes

MIRRORS
En bittersød refleksion
af vores samfund!

Hver udvidelse indeholder et originalt univers med 84 unikke kort.



... med flere på vej!