

Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT

# Dixit



Libellud



# Dixit

Libellud

**Auteur**

Jean-Louis Roubira

**Illustrator**

Marie Cardouat

**Design**

Régis Bonnessée

## Inhoud

- Een spelbord in de doos (scorespoor)
- 84 kaarten
- 36 stemfiches in 6 verschillende kleuren genummerd van 1 tot 6
- 6 houten konijnen

## Vorbereiding

Elke speler kiest een konijn en zet het op het vakje 0 van het scorespoor. Schud de 84 kaarten en geef er 6 aan elke speler. Vorm een trekstapel met de overige kaarten.

- Bij 4 spelers neemt elke speler 4 stemfiches (van 1 tot 4).
- Bij 5 spelers neemt elke speler 5 stemfiches (van 1 tot 5).
- Bij 6 spelers neemt elke speler 6 stemfiches (van 1 tot 6).

*Let op : Laat je kaarten aan niemand zien.*

## Spelverloop

### De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze beurt. Hij bekijkt de 6 kaarten in zijn hand. Op basis van één van zijn handkaarten verzint hij een uitspraak die hij hardop zegt (zonder zijn kaart aan de andere spelers te tonen).

De uitspraak kan bestaan uit één of meerdere woorden, maar het kan ook een geluid zijn. De verteller kan een uitspraak verzinnen of zich baseren op een bestaand werk (poëzie of een zin uit een liedje, een filmtitel, een gezegde...).

*De speler die als eerste een zin bedenkt, is de verteller in de eerste beurt.*

### Een kaart kiezen voor de verteller

De andere spelers kiezen uit hun hand de kaart die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Dan geeft elke speler zijn gekozen kaart aan de verteller zonder de kaart te laten zien aan de andere spelers.

De verteller schudt zijn kaart samen met de kaarten die hij gekregen heeft. Dan legt hij de kaarten in willekeurige volgorde open op tafel.

De meest linkse kaart wordt nummer 1, de volgende wordt nummer 2, enzovoort.

### De kaart van de verteller vinden: de stemming

Het doel van de andere spelers is te raden welke kaart de kaart van de verteller is. Elke speler stemt op de kaart waarvan hij denkt dat het de kaart van de verteller is (de verteller stemt niet).

Om te stemmen legt elke speler een stemfiche met het nummer van de gekozen kaart gedekt voor zich neer. Als iedereen gestemd heeft, worden de stemfiches omgedraaid en op de overeenkomstige kaarten gelegd.

*Let op : Je mag niet stemmen op je eigen kaart.*

### Puntentelling

- Als alle spelers de kaart van de verteller gevonden hebben, of als niemand de kaart gevonden heeft, krijgt de verteller geen punten, alle andere spelers krijgen dan 2 punten.
- In elk ander geval krijgt de verteller 3 punten. De spelers die de kaart van de verteller gevonden hebben, krijgen ook 3 punten.
- Elke speler, behalve de verteller, krijgt één punt per stem voor zijn kaart.

De spelers verplaatsen hun konijn op het scorespoor met hetzelfde aantal vakjes als ze punten gescoord hebben.

### Einde van de beurt

Elke speler vult zijn hand aan tot hij weer zes kaarten heeft. De verteller voor de volgende beurt is de speler links van de huidige verteller (de beurt verschuift hierna telkens met de wijzers van de klok mee).

## Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de beurt waarin een speler 30 of meer punten bereikt. De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijke stand, delen deze spelers de overwinning.



## Voorbeeldronde



Er zitten 5 spelers rond de tafel: Herman, Anne, Stefan, Renate en Coen.

Herman bedenkt als eerste een zin bij één van zijn handkaarten.

Hij is dus de verteller tijdens de eerste beurt. Hij spreekt de volgende zin uit: "De wijde wereld in".

De andere spelers kiezen nu een kaart uit hun eigen hand die het beste past bij de zin die Herman uitgesproken heeft.

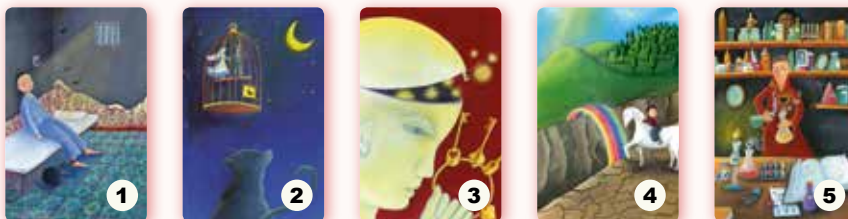
Renate heeft deze zes kaarten in haar hand:



Uit deze 6 kaarten kiest ze de derde omdat ze vindt dat deze tekening het beste past bij de zin van Herman "De wijde wereld in". Ze geeft hem deze kaart.

Anne, Stefan en Coen kiezen ook één van hun kaarten en geven die aan Herman, de verteller tijdens deze beurt.

Herman schudt zijn kaart samen met de kaarten die hij van de andere spelers gekregen heeft en legt deze in het midden van de tafel.



Alle spelers (behalve de verteller) moeten nu stemmen op de kaart waarvan ze denken dat het de kaart van Herman is.



Als iedereen een stemfiche gekozen heeft, worden de stemfiches omgedraaid. Alleen Renate heeft de kaart van Herman gevonden (nummer 4). Zij en Herman krijgen elk 3 punten. Er hebben 2 spelers gestemd op de kaart van Renate (nummer 1) dus krijgt zij 2 extra punten.

Coen scoort 1 punt omdat er 1 speler op zijn kaart gestemd heeft (nummer 3). Aan het einde van deze beurt heeft Renate 5 punten, Herman 3 punten en Coen 1 punt; Anne en Stefan hebben niet gescoord want ze hebben de kaart van Herman niet gevonden en er heeft niemand op hun kaart gestemd. Tijdens de volgende beurt is Coen de verteller, hij zit namelijk links van Herman.

## Speltips

Als de zin van de verteller de afbeelding te precies beschrijft, zullen alle spelers de kaart gemakkelijk vinden en krijgt de verteller geen punten.

Maar als de zin heel weinig te maken heeft met de afbeelding op de kaart, stemt er waarschijnlijk niemand op de kaart van de verteller en ook dan krijgt hij geen punten. De uitdaging voor de verteller is dus een zin te vinden die niet té beschrijvend, noch té abstract is zodat sommige spelers de kaart vinden, maar niet iedereen.

In het begin kan dit best moeilijk zijn, maar je zult zien dat je na een aantal spelrondes veel gemakkelijker inspiratie vindt.

## Spelvarianten

**3 spelers :** elke speler heeft 7 handkaarten in plaats van 6. Alle spelers, behalve de verteller, geven 2 kaarten in plaats van 1 kaart zodat er 5 kaarten op tafel liggen om uit te kiezen.

**Scoren :** Als slechts 1 speler de kaart van de verteller gevonden heeft, krijgen die speler en de verteller elk 4 punten in plaats van 3.

**Gebaren of liedjes :** In deze variant mag de verteller een liedje zingen dat te maken kan hebben met de kaart of zelfs iets uitbeelden. De rest van het spel blijft hetzelfde.

Je mag natuurlijk ook verschillende van deze varianten combineren of zelf een variant bedenken!

## Met dank aan

Jean-Louis Roubira en Régis Bonnessée willen graag iedereen die hen gesteund heeft tijdens dit project hartelijk bedanken :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas & Noémi Roubira, Christelle & Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel & Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine & Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey & Benam Mohammadi, Claude & Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence & Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, Marylène Trouvé, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.

Vertaling: Joke Cosemans

Revisie: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

# Dixit

Uitbreidingen

*Verleng de droom met diverse uitbreidingen*

**QUEST,**  
een droomachtige  
zoektocht naar onschuld

**JOURNEY,**  
een mysterieuze en  
betoverende reis

**ORIGINS,**  
de oorsprong van  
fantastische werelden

**DAYDREAMS,**  
levensechte heldere  
dromen

**MEMORIES,**  
levendige  
jeugdherinneringen

**REVELATIONS,**  
een sprookjesachtige  
openbaring

**HARMONIES,**  
de bron van  
het natuurlijke  
evenwicht

**ANNIVERSARY,**  
een bijeenkomst van  
alle werelden

*Elke uitbreiding bevat een originele wereld met 84 unieke kaarten*



*... en er komt nog meer !*