

Vorbereiding (3 tot 4 spelers)

Je hebt pen en papier nodig om de scores bij te houden. Schud de kaarten en geef er zes aan elke speler.
De spelers mogen naar hun kaarten kijken, maar ze mogen ze niet tonen aan de andere spelers.

Spelverloop

Verteller

Een van de spelers wordt voor deze ronde benoemd tot verteller. Hij/zij stelt een thema voor dat gebaseerd is op één van de kaarten in zijn/haar hand, en legt deze kaart gedekt op de tafel neer, zonder deze te tonen aan de andere spelers.

Opmerking: Het thema:

- mag op verschillende manieren worden uitgedrukt: een enkel woord, een zin, of zelfs een klank/geluid
- mag een eigen idee zijn
- mag een citaat zijn, een vers uit een gedicht of een lied, uit een film of een boek, enzovoort.

Freedom!

BANG!

I am your father!

Geheime doorgang

1

Eerste verteller

De eerste speler die een geschikt thema heeft bedacht, laat aan de andere spelers weten dat hij/zij in de eerste ronde de verteller zal zijn.

Een kaart kiezen voor de verteller

De andere spelers kiezen nu een kaart uit hun hand waarvan ze denken dat die het gevraagde thema dicht benadert.

Alle spelers leggen hun gekozen kaart gedekt op die van de verteller, zonder de kaart aan de andere spelers te tonen. De uiteindelijke stapel wordt door de verteller geschud, en de kaarten worden in willekeurige volgorde open op tafel gelegd.

De kaart van de verteller vinden - stemming

Het doel van de andere spelers is om de kaart van de verteller terug te vinden uit de rij kaarten. Elke speler kiest in het geheim een kaart, en daarna telt de verteller hardop tot drie.

Op de derde tel wijzen alle spelers tegelijkertijd naar de kaart waarvan zij denken dat het de kaart van de verteller is. De verteller wijst vervolgens de juiste kaart aan.

Belangrijk: Je mag niet op je eigen kaart stemmen!

2

Punten scoren

• Als ALLE spelers of GEEN ENKELE van de spelers op de kaart van de verteller hebben gestemd, scoort de verteller geen punten, en scoren alle spelers 2 punten.

• In alle andere gevallen scoren de verteller en alle andere spelers die juist hebben gegokt 3 punten.

Bonuspunt

• Elke speler (behalve de verteller) scoort één extra punt per stem op zijn/haar kaart (omdat een andere speler op zijn/haar kaart heeft gegokt).



3

Einde van een ronde

Hou de scores bij op een blad papier. Alle spelers trekken een nieuwe kaart van de stapel, zodat ze weer zes kaarten in handen hebben.

De speler links van de verteller wordt de nieuwe verteller voor deze ronde (op deze manier roteert de rol van verteller aan het begin van elke ronde volgens de wijzers van de klok).

Einde van het spel

Het spel is voorbij als alle spelers twee keer verteller zijn geweest.

De speler met de meeste punten wint het spel.



4

Tot zes spelers!

De originele versie van *Dixit* is verkrijgbaar in spellenwinkels, en bevat:

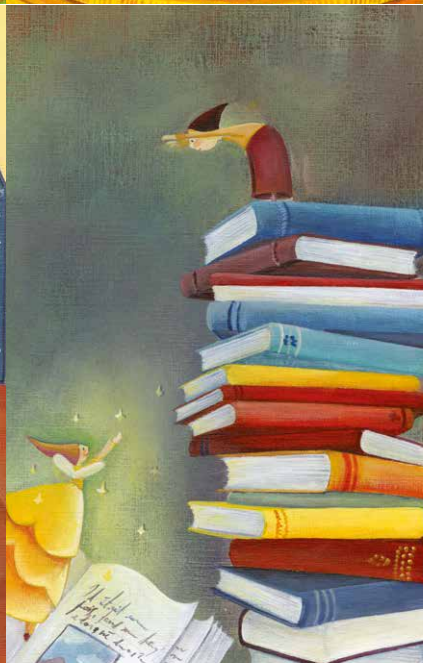
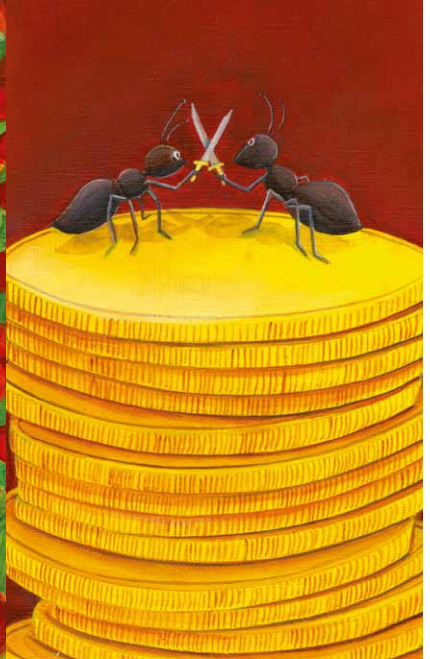
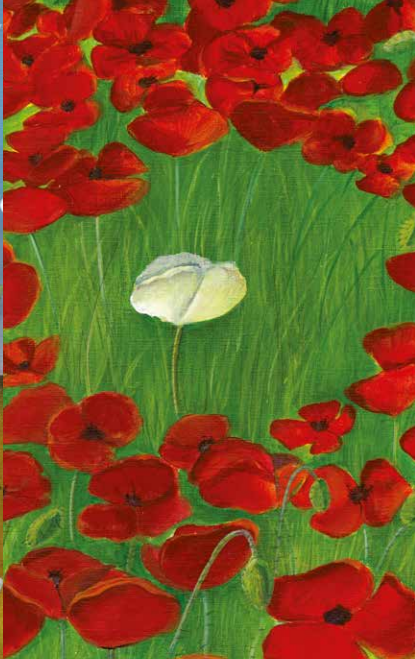
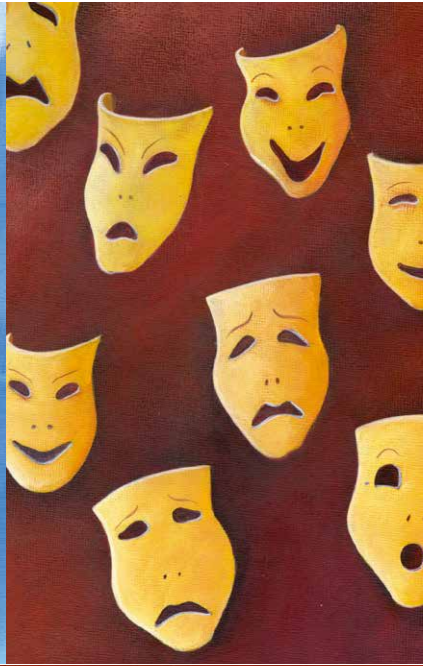
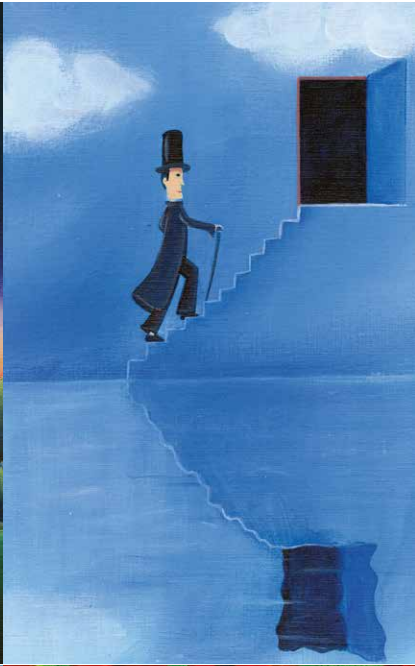
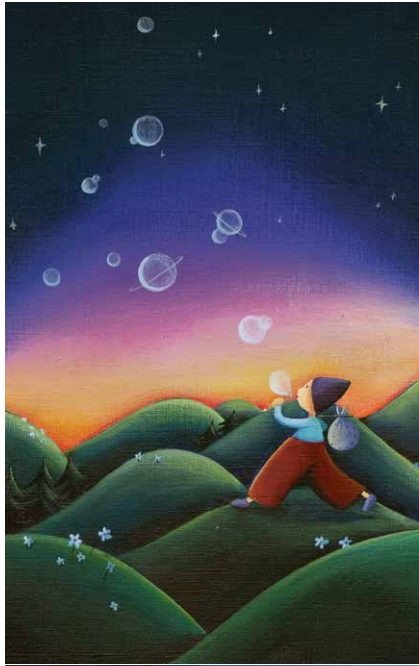
- 84 grote kaarten (8 x 12cm),
- Stemfiches
- Scoretellers in de vorm van konijntjes
- Een scorebord



Dixit heeft de prijs voor «Spel van het Jaar» gewonnen in Frankrijk, Duitsland, Spanje, Finland, Oostenrijk, Tsjechië en Hongarije.

5





Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

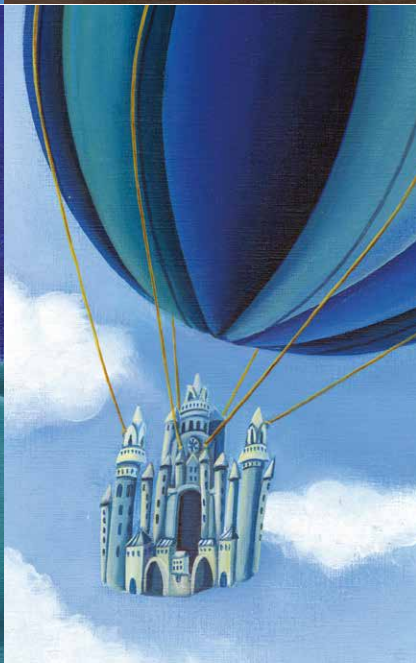
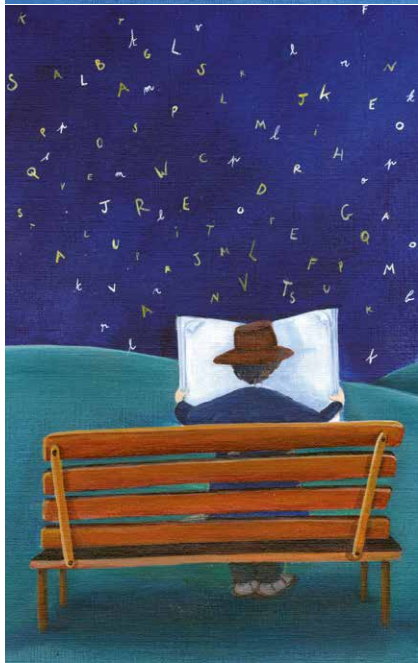
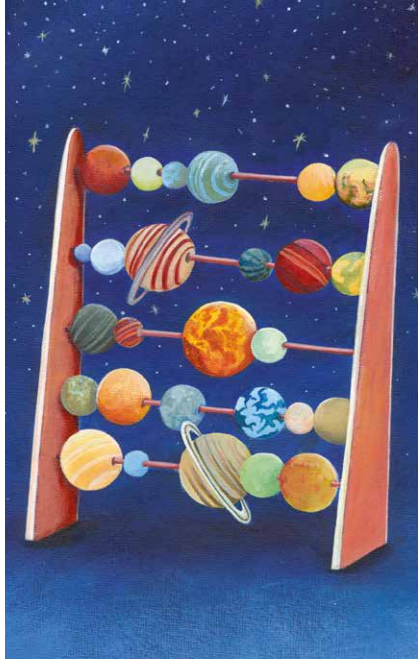
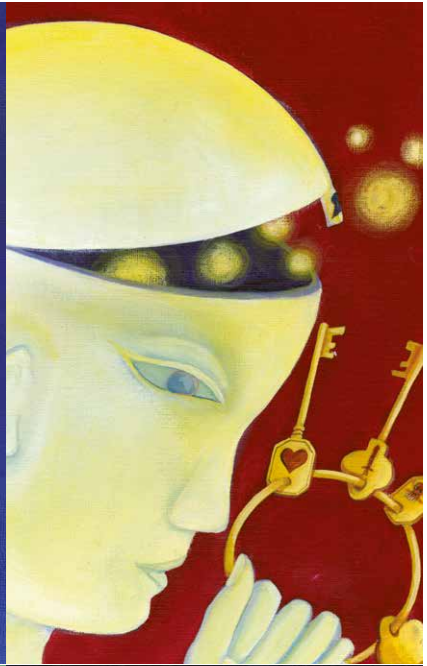
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

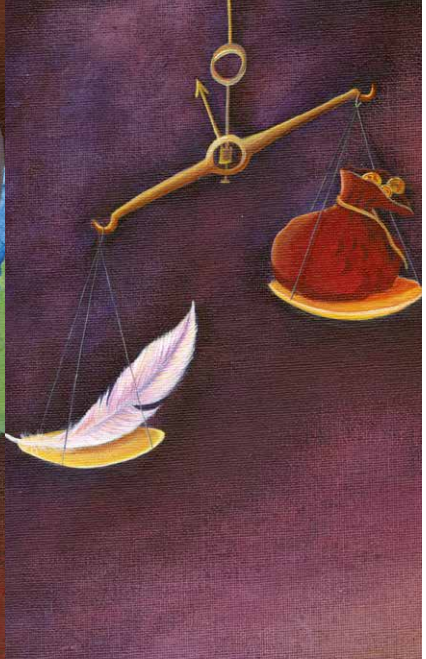
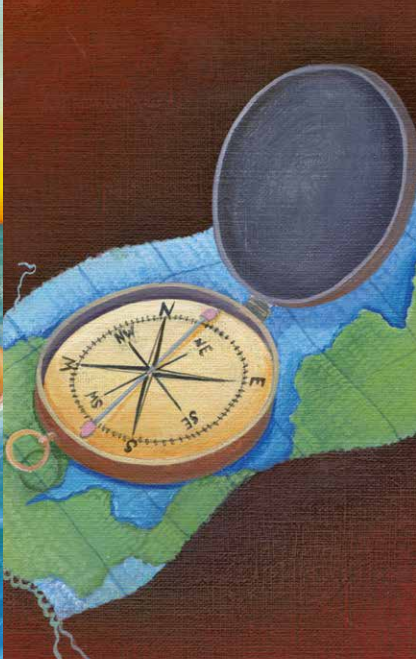
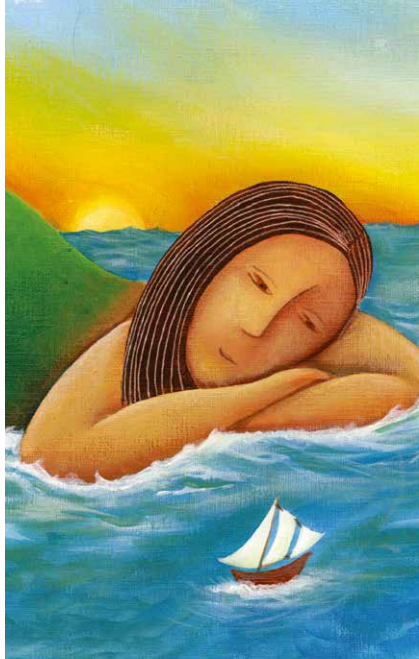
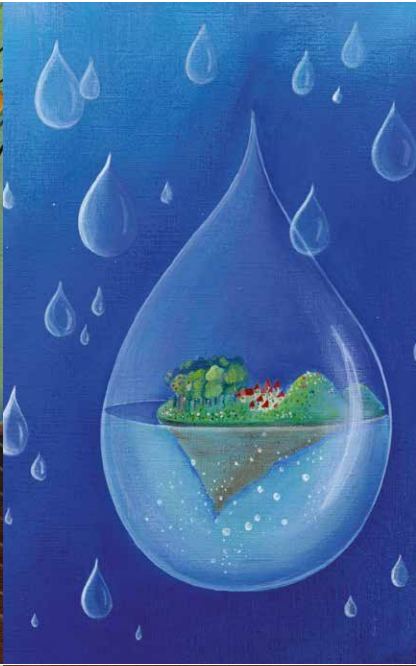
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

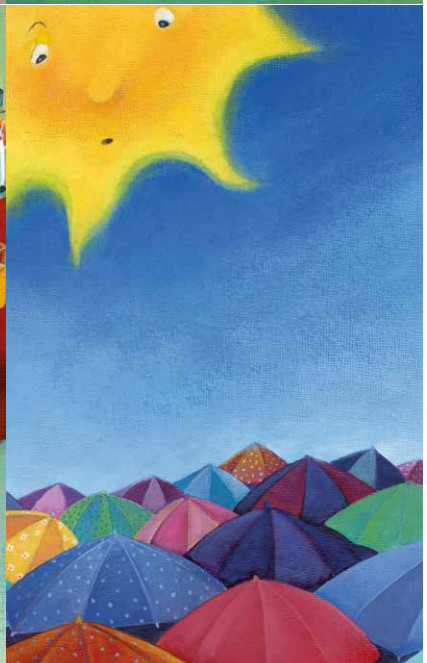
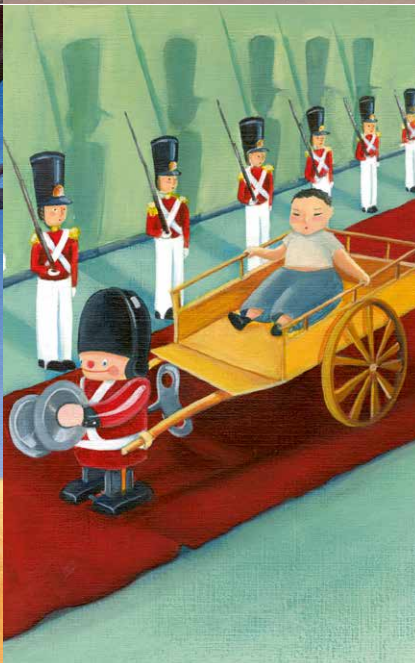
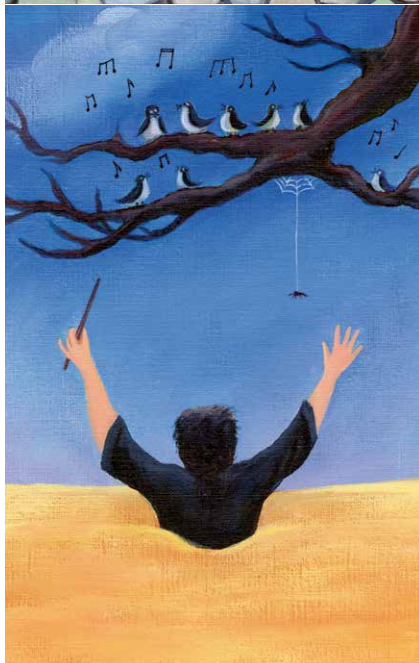
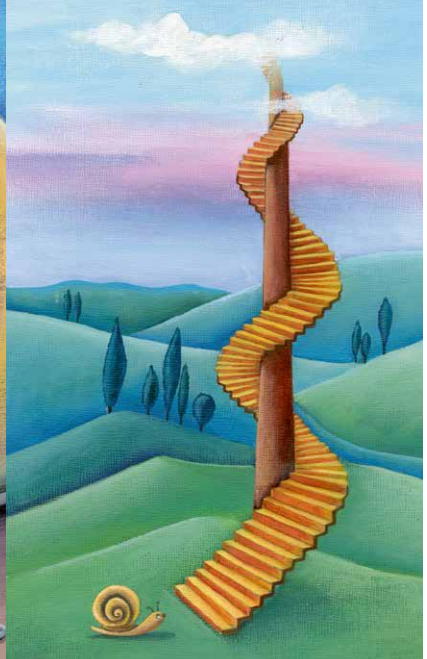
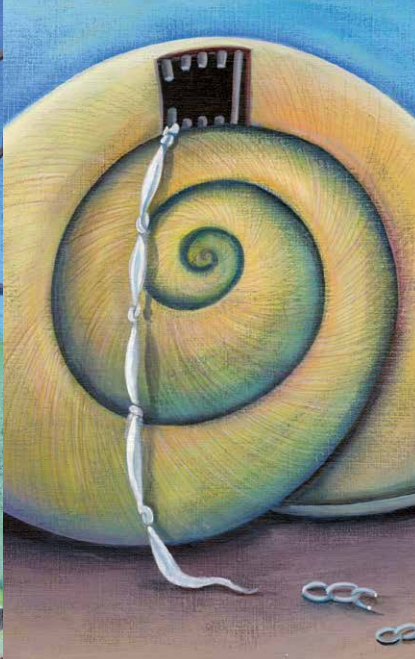
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit