

Disney  
EDITION

SPELONTWERP: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATIES: Natalie DOMBOIS

UITGEVER: Régis BONNESSÉE

# Dixit

Spelregels



Als je al bekend bent met de spelregels van Dixit, dan verandert er niets! Als je wilt kun je tijdens dit spel ook specifieke Disney-verwijzingen in je raadsels gebruiken.

## Opmerking van de ontwerper

Dixit is ontstaan uit mijn verlangen om spelers een verrassend avontuur te bieden in een fantasierijke en poëtische wereld.

Elke illustratie in het spel biedt een kijkje in onze eigen dromen en met slechts één woord kunnen we dit droombeeld met iedereen delen.

In de loop der jaren, en tot groot genoegen van onze spelers, heeft de wonderbaarlijke fantasie van verschillende illustrators allerlei nieuwe droomwerelden voor ons geopend. Zou het dan nu niet meer dan logisch zijn om de wereld van Dixit te combineren met het veelzijdige universum van Disney? Een magische ontmoeting die niet alleen de deuren opent naar nieuwe creativiteit, maar ook vele mensen een verrijkende en betoverende spelervaring biedt.

**Het team 2023:** Spelontwerp: Jean-Louis Roubira • Illustraties: Natalie Dombois • Studiomanager: Mathieu Aubert • Projectleider: Anouk Girard-Dagnas • Spelontwikkeling: Valentin Gaudicheau • Artistieke directeur: Maéva Da Silva • Lay-out & Ergonomie: Thomas Dutertre • Grafisch ontwerp: Simon Hay & Joeva Gaubin • Productiemanager: Stéphane Robert • Internationale verkoop: Maximilien Da Cunha • Marketing Manager: Laurent Contios • Communicatie: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris • Evenementen: Paul Neveur • Administratie: Marion Ludovici • Asmodee-licentie: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges • Disney-team: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines • Andere bijdragers: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciaz, Quentin Gourbeault • Nederlandse vertaling: Kim Somberg • Correctie: Stefan Meeuwssen.

Libellud





## Speloverzicht

Tijdens elke beurt, speelt een speler de rol van “verteller” . Deze ontvangt punten door de andere spelers , de juiste kaart te laten raden dankzij de aanwijzing die gegeven werd. **Maar deze aanwijzing moet subtiel zijn, want als alle andere spelers de juiste kaart vinden, scoort de verteller helemaal geen punten!**

Alle andere spelers ontvangen door de kaart van de verteller te vinden en door stemmen van andere spelers te krijgen op hun eigen kaart.

Het spel eindigt wanneer één of meer spelers 30 behalen. Deze speler(s) is/zijn de winnaar(s).

## Spelvoorbereiding

### Inhoud

- ◆ Deze spelregels
- ◆ 84 *Dixit* kaarten
- ◆ 6 stemwielen
- ◆ 6 houten karakterpionnen
- ◆ 1 spelbord met:
  - A** 1 scorespoor
  - B** 6 kaartsleuven
  - C** 1 overzicht  
*(Herinnering van de scorefase)*



## Spelverloop

Na de voorbereiding wordt de speler die een aanwijzing heeft om een raadsel te vormen, de verteller voor de eerste ronde.

### Een raadsel vormen

De verteller kijkt naar de 6 kaarten in zijn hand. Hij kiest er één die hem inspireert (**zonder deze te onthullen**), waarna hij een aanwijzing hardop uitspreekt (een woord of zin, zie “*Tips voor de verteller*” op de volgende pagina). Alle andere spelers kiezen vervolgens de kaart die volgens hen het beste de aanwijzing van de verteller weergeeft, uit de 6 kaarten in hun hand. Vervolgens geeft elke speler de gekozen kaart **gedekt** (met de afbeelding niet zichtbaar) aan de verteller, die alle verzamelde kaarten samen met zijn eigen kaart **schudt**.

### Het raadsel oplossen

De verteller plaatst alle kaarten zichtbaar en willekeurig op het spelbord in de aangegeven kaartsleuven (de nummers op de sleuven moeten zichtbaar blijven). *Voorbeeld: in een spel met 5 spelers worden de 5 kaarten in de vakjes genummerd van 1 tot 5 geplaatst.*

**Het doel van de andere spelers is om de kaart van de verteller te vinden.** Elke speler (behalve de verteller) pakt zijn stemwiel en draait vervolgens in het geheim aan het wiel om het nummer weer te geven van de kaart waarvan zij denken dat het de kaart van de verteller is. Spelers kunnen niet stemmen op hun eigen kaart. Als iedereen heeft gestemd, onthullen de spelers tegelijkertijd hun stemwielen en plaatsen ze deze op de kaart waarnaar ze verwijzen.

Dan begint de scorefase. De verteller onthult zijn kaart en telt het aantal stemmen dat hij heeft ontvangen:



Indien **alle** spelers op de kaart van de verteller hebben gestemd **of** als **geen** enkele speler op de kaart van de verteller heeft gestemd:

- Scoort de verteller geen punten.
- Scoren alle andere spelers **2** .



Indien **sommige** spelers op de kaart van de verteller hebben gestemd, **maar niet allemaal**:

- Scoort de verteller **3** .
- Scoren alle spelers die op de kaart van de verteller hebben gestemd ook **3** .
- Alle andere spelers scoren geen punten.



Bovendien scoort elke speler (behalve de verteller) **1** bonus voor elke stem op zijn eigen kaart.


Alle spelers verplaatsen hun karakterpionnen, één veld per gescoord op het scorespoor vooruit.

### Einde van de ronde

Alle kaarten die tijdens de ronde gebruikt werden, worden met de afbeelding naar boven op een stapel gelegd om de aflegstapel te vormen. Elke speler trekt een nieuwe kaart van de trekstapel om opnieuw 6 kaarten in de hand te hebben. Als er onvoldoende kaarten zijn in de trekstapel om aan alle spelers een kaart te geven, worden de resterende kaarten en de aflegstapel geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.

**De speler links van de verteller wordt de nieuwe verteller tijdens de volgende ronde.**

Einde van het spel: Als aan het einde van een ronde één of meer spelers **30** op het scorespoor hebben behaald, eindigt het spel onmiddellijk. Deze speler(s) is/zijn de winnaar(s).

- 1 Elke speler kiest een karakterpion en het bijbehorende stemwiel.
- 2 Elke speler plaatst zijn karakterpion op het startveld van het scorespoor. Deze pion geeft het aantal  aan dat de speler heeft gescoord sinds het begin van het spel.
- 3 Schud alle 84 kaarten en **geef er 6 aan** elke speler, met de afbeelding naar beneden.
- 4 Vorm een trekstapel met de resterende kaarten.



## Tips voor de verteller

De aanwijzing kan een zin zijn die uit zoveel woorden bestaat als gewenst. De aanwijzing kan ontleend zijn aan bestaande werken (poëzie, lied, film, spreekwoord ...). De aanwijzing kan zelfs worden gezongen, nagebootst of een onomatopée zijn.

Als de aanwijzing te gemakkelijk (te duidelijk beschreven) of te moeilijk (te abstract of persoonlijk) is, scoort de verteller mogelijk geen punten. Het juiste evenwicht moet gevonden worden, zodat tenminste één speler, maar niet allemaal, zijn kaart kan vinden. In het begin lijkt het misschien niet gemakkelijk, maar inspiratie komt snel!



Voorbeeld 1: de verteller zegt  
« **Het is mijn verjaardag!** »

Deze kaart doet hem denken aan een geboortefeest. Hij ziet iemand voor zich die in de schijnwerpers staat en op wie alle aandacht gericht is, zoals op een verjaardag. Hij hoopt dat sommige spelers zijn gedachtegang zullen volgen!

*Je mag zelf bepalen of jouw aanwijzing wel of niet samenhangt met de film waar de kaart op gebaseerd is. We raden echter aan om niet naar de films te verwijzen als je het spel speelt met mensen die niet bekend zijn met het Disney-universum!*


## Voorbeeld van een scorefase met 6 spelers

"Het is mijn verjaardag!"





Sommige spelers stemden voor de kaart van de verteller, maar niet allemaal




**Paars** is de verteller deze ronde, dus hij scoort 3 .




**Blauw** en **Geel** hebben de kaart van de verteller gevonden, dus zij scoren elk 3 .

**Zwart**, **Groen** en **Rood** hebben de kaart van de verteller niet gevonden, en scoren geen punten. .



**Rood** stemde voor de kaart van **Zwart**. **Zwart** scoort dus 1 bonus .




**Zwart** en **Groen** stemden voor de kaart van **Blauw** dus **Blauw** scoort 2 bonus .

Aan het einde van deze ronde scoorden de spelers respectievelijk deze punten:

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

## Een spel met 3 spelers

Elke speler ontvangt 7 kaarten in plaats van 6.

- Om het raadsel te maken kiezen de spelers  (behalve de verteller) elk 2 kaarten in plaats van 1 zodat er in totaal 5 kaarten rond het bord gelegd worden, inclusief de kaart van de verteller. Aan het einde van de ronde vullen alle spelers hun hand aan door 2 kaarten in plaats van 1 te trekken.
- De spelregels blijven verder ongewijzigd. Tijdens de scorefase ontvangen de spelers  (behalve de verteller) 1 bonus  wanneer ze een stem hebben gekregen op één van hun eigen kaarten (ongeacht welke van beide kaarten).



Hier zijn 3 voorbeelden om je te helpen met het maken van raadsels en het spel te spelen:

1

Op subtiele wijze



De verteller zou het liefst "Laat het los" willen zeggen (of zingen!) omdat de kaart hem doet denken aan het kasteel dat wordt bevrijd van de winterkou. Maar omdat de kaart is gebaseerd op de film Frozen en bovenstaande uitspraak daaruit komt, besluit hij dat zijn aanwijzing te veel voor de hand ligt. Hij kiest daarom voor "Wedergeboorte" omdat het einde van de winter ook de terugkeer van lente en het leven betekent.

2

Door simpelweg de kaarten goed te bekijken



De verteller ziet in deze kaart een jong meisje die de tijd stopt. Volgens hem lijkt het ook alsof ze uitrust en dat de scène 's nachts plaatsvindt, alsof het bedtijd is. Daarom stelt hij de aanwijzing "Een pauze nemen" voor.

3

Met Disney-verwijzingen



De verteller weet dat Oom Scrooge (het karakter dat op de kaart staat) altijd de munten in zijn geldpakhuis aan het tellen is om er zeker van te zijn dat niets ontbreekt. Op deze kaart lijkt het erop dat hij op zoek is naar één specifieke munt. Daarom kiest de verteller voor de aanwijzing "De ontbrekende".

# Dixit™

Ontdek het universum van Dixit, met het bekroonde basisspel en alle uitbreidingen waarvan al meer dan 12 miljoen exemplaren verkocht zijn!



De spellen uit het Dixit universum zijn snel te leren en uniek. Ze moedigen communicatie en verbeeldingskracht aan en vervoeren je naar verre droomwerelden.



Alle spellen en uitbreidingen met Dixit-kaarten zijn samen te gebruiken.