



# Dixit

O • D • Y • S • S • E • Y



## Spelmateriaal

- Scorebord
- 84 afbeeldingen
- 12 stembordjes
- 24 stemfiches
- 12 houten konijnen

## Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Elke speler kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 6.

De rest van de afbeeldingen vormt de trekstapel. .

- Bij 3 tot 6 spelers neemt elke speler 1 stemfiche (*de kleur doet er niet toe*).
- Bij 7 tot 12 spelers neemt elke speler 2 stemfiches (*de kleur doet er niet toe*).

*Opgelet: de andere spelers mogen niet zien welke afbeelding je van de trekstapel neemt.*

## Spelverloop

### De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Hij bekijkt de 6 afbeeldingen in zijn hand. Aan de hand van één van zijn afbeeldingen verzint hij een uitspraak en zegt die luidop (*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 (*een zin uit een gedicht of een liedje, een filmtitel, een gezegde...*).

*De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en luidop zegt, is de verteller in de eerste beurt.*

### Een kaart kiezen

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 en 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 de 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.

#### De kaart van de verteller vinden bij 7 spelers of meer

Elke speler mag stemmen op een tweede afbeelding om zijn slaagkansen te verhogen. Hij gebruikt dan zijn tweede stemfiche om een tweede afbeelding te kiezen.

*Opgelet: Je mag nooit op je eigen kaart stemmen.*

### Puntentelling

- Als alle spelers de afbeelding van de verteller gevonden hebben, of als niemand de afbeelding 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 afbeelding van de verteller gevonden hebben, krijgen ook 3 punten.
- Elke speler, behalve de verteller, krijgt één punt per stem voor zijn afbeelding. (*met een maximum van 3 punten*)

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

### Puntentelling bij 7 spelers of meer

- Als alle spelers de afbeelding van de verteller vinden, of als geen enkele speler die afbeelding vindt, krijgt de verteller geen punten, de andere spelers krijgen in dit geval twee punten.
- In andere gevallen krijgt de verteller 3 punten, alsook de spelers die zijn afbeelding gevonden hebben.
- Elke speler (*behalve de verteller*) krijgt een extra punt per stem die uitgebracht werd op zijn afbeelding met een maximum van 3 punten (*zelfs al kreeg zijn afbeelding meer dan 3 stemmen*).
- De spelers die slechts op één afbeelding gestemd hebben, krijgen 1 extra punt als het inderdaad de kaart van de verteller is.

### Einde van de beurt

Elke speler vult zijn hand aan tot hij weer zes afbeeldingen heeft. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller (*de beurt verschuift vervolgens telkens met de wijzers van de klok mee*).

## Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 30 punten heeft. De speler met de meeste punten is de winnaar.

## Spel met 3 spelers

Elke speler heeft zeven afbeeldingen in de hand in de plaats van zes. De spelers (*behalve de verteller*) geven twee afbeeldingen (*in de plaats van één*). Zo worden er 5 afbeeldingen tentoongesteld; het is nog steeds de bedoeling de kaart van de verteller te vinden.

## Dixit Party - van 6 tot 12 spelers

### Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Elke speler kist een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 5. De overige afbeeldingen vormen de trekstapel. Elke speler neemt een groene stemfiche. Slechts één speler, die tijdens de eerste ronde de verteller is, neemt behalve een groene ook een rode stemfiche.

### Spelverloop

#### De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Voordat hij zijn handkaarten bekijkt, zegt hij luidop een uitspraak (*een woord of zin - in de basisregels lees je welke verschillende vormen de uitspraak van de verteller kan aannemen*). In tegenstelling tot het basisspel houdt de uitspraak van de verteller geen verband met een van zijn afbeeldingen.

*De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en luidop zegt, is de verteller in de eerste beurt.*

#### Een afbeelding kiezen voor de verteller

Alle spelers, ook de verteller, kiezen de afbeelding uit hun hand die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Elke speler geeft de afbeelding die hij gekozen heeft aan de verteller. De verteller schudt de kaarten die hij gekregen heeft met zijn eigen kaart. Dan legt hij de kaarten in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

#### De populairste kaart vinden: de stemming

Elke speler (*ook de verteller*) moet met behulp van zijn groene stemfiche geheim stemmen voor de afbeelding die volgens hem het beste past bij de uitspraak van de verteller. Hoe meer spelers voor dezelfde afbeelding stemmen, hoe meer punten die spelers krijgen.

Maar pas op! De verteller stemt nog een keer voor een van de afbeeldingen maar deze keer met zijn rode stemfiche. De stemmen die deze afbeelding krijgt, tellen niet mee in de puntentelling. De verteller moet dus zorgvuldig kiezen voor welke afbeelding hij stemt zodat zijn tegenspelers zoveel mogelijk punten verliezen... aan de andere spelers om bedachtzaam te stemmen! Zodra iedereen gestemd heeft, laten alle spelers hun stembordje zien.

*De verteller van de ronde gebruikt dus zijn groene EN zijn rode stemfiche. Spelers mogen op hun eigen kaart stemmen.*

### Puntentelling

- Elke speler krijgt evenveel punten als het aantal spelers (*hijzelf inbegrepen*) dat gestemd heeft op dezelfde afbeelding als hij, met een maximum van 5 punten.
- De spelers die gestemd hebben op de kaart die de verteller aangeduid had met zijn rode stemfiche krijgen geen punten.
- Spelers die als enige op een bepaalde afbeelding gestemd hebben, krijgen geen punten.

**Voorbeeld:** Tom heeft zoals 5 andere spelers gestemd op afbeelding 3. Tom zou dus 6 punten moeten krijgen. Omdat het aantal punten beperkt is tot 5, krijgt hij deze beurt 5 punten oftewel het maximum. Dimitri heeft zoals Mathilde gestemd op afbeelding 2 maar op deze afbeelding heeft de verteller gestemd met zijn rode stemfiche. Ze krijgen dus geen punten. Lea heeft als enige gestemd op afbeelding 4, zij krijgt dus geen punten.

### Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot 5 afbeeldingen en geeft dan zijn volledige hand gedekt aan zijn linkerbuurman. De gebruikte afbeeldingen worden op de aflegstapel gelegd. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

*Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is verhogen.*

## Dixit voor ploegen - 6, 8, 10 of 12 spelers

### Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Er worden ploegen van twee spelers gevormd. Ploegmaats zitten tegenover elkaar aan de tafel. Elke ploeg kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 4. De overige afbeeldingen vormen de trekstapel.

### Spelverloop

#### De verteller

Zie basisregels

### Een afbeelding kiezen voor de verteller

Zodra de ploegmaat van de verteller de uitspraak van de verteller gehoord heeft, geeft hij zijn partner de afbeelding die het beste bij de uitspraak past. De 2 spelers van elke andere ploeg overleggen dan wie van hen een afbeelding aan de verteller geeft (*2 ploegmaats mogen luidop overleggen maar ze mogen hun kaarten niet beschrijven of laten zien*). De verteller schudt alle gekregen kaarten met zijn eigen kaart en legt ze in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

### Stemming en puntentelling

De verteller en de spelers die een kaart aan de verteller gegeven hebben, mogen niet stemmen. De stemming en de puntentelling gebeuren op dezelfde manier als beschreven in de basisregels (*behalve de regels over de stemming en puntentelling bij 7 spelers of meer*).

*Opgelet: de verteller en zijn ploegmaat nemen niet deel aan de stemming.*

### Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot hij weer 4 afbeeldingen heeft. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende spelronde is de speler links van de vorige verteller.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. De ploeg met het hoogste aantal punten is de winnaar.

*Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is verhogen.*