

Disney
EDITION

DESIGNER: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATOR: Natalie DOMBOIS

UDGIVER: Régis BONNESSÉE

Dixit

Regelbog



Kender I allerede reglerne til Dixit? De er ikke ændret! Hvis I ønsker det, kan I vælge at spille med referencer fra Disney, når I giver informationer.

Designerens noter

Dixit blev født ud fra mit ønske om at tage spillerne med på en rejse fuld af overraskelser i en fantasifuld og poetisk verden.

Hver illustration i spillet åbner et vindue ind til vores drømme, og det kræver kun ét ord at dele drømmenes vidundere med alle.



I årenes løb og til stor glæde for spillerne har forskellige illustratører med deres enestående fantasi fået os til at udforske nye drømmebilleder.

Hvad kunne da være mere naturligt, end at Dixits verden mødes med Disneys forskellige universer? Et magisk møde, der giver kreativiteten frit løb og publikum en berigende og fortryllende spiloplevelse.

Credits 2023: Designer: Jean-Louis Roubira · Illustrator: Natalie Dombois · Studio Manager: Mathieu Aubert · Projektleder: Anouk Girard-Dagnas · Udvikling: Valentin Gaudicheau · Art Director: Maëva Da Silva · Layout: Thomas Dutertre · Grafisk design: Simon Hay & Joëva Gaubin · Produktionschef: Stéphane Robert · Internationalt salg: Maximilien Da Cunha · Marketingdirektør: Laurent Contios · Kommunikation: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris · Events: Paul Neveur · Administration: Marion Ludovici · Asmodee Licensing: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges · Disneyholdet: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines · Andre bidragydere: Alexandra Soporán, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarez, Quentin Gourbeault · Oversættelse: Pernille Madsen · Korrekturlæsning: Bruno Munk Kristensen.

Libellud

Spiloversigt

Spillerne skiftes til at have rollen som "Fortæller" . Fortælleren scorer point (☁️) ved at få de andre spillere  til at gætte hans kort takket være en information, som han giver dem. **Men denne information skal være kryptisk, for hvis alle spillere gætter hans kort, får Fortælleren slet ingen point!**

Alle de andre spillere scorer point (☁️) ved at finde Fortælleren's kort og ved at overbevise de andre spillere om at stemme på deres kort fremfor Fortælleren's.

Spillet slutter, når en eller flere spillere når 30 ☁️. Denne eller disse spillere har vundet spillet.


Opsætning

Komponenter

- ◆ Denne regelbog
- ◆ 84 Dixit-kort
- ◆ 6 stemmeskiver
- ◆ 6 træfigurer

- ◆ 1 spilleplade bestående af:
 - A** 1 pointspor
 - B** 6 kortfelter
 - C** 1 spillevejledning
(Påmindelse om, hvordan man scorer point)

Sådan spiller I

Efter opsætningen bliver den første spiller, der finder på en kryptisk information til et af sine kort, Fortælleren  i den første tur.

🔒 Kryptisk information

Fortælleren kigger på de seks kort på hånden. Han vælger et kort, der inspirerer ham (**uden at afsløre det**), og siger en information højt (*et ord eller en sætning, se "Råd til fortælleren" på næste side*). Alle de øvrige spillere kigger nu grundigt på de seks kort, som de har på hånden, og vælger det kort, som de hver især mener bedst illustrerer den information, som Fortælleren har givet. Derefter giver hver spiller **i hemmelighed** det valgte kort til Fortælleren, som **blander** alle de indsamlede kort med sit eget kort.

🔍 Find det rigtige kort


Fortælleren placerer tilfældigt kortene med billedsiden opad på spillepladen på de angivne kortfelter (tallene på pladserne skal forblive synlige).
Eksempel: Med fem spillere placerer han de fem kort i de felter, der er nummereret fra 1 til 5.

Målet for de andre spillere er at finde Fortælleren's kort. Hver spiller (undtagen Fortælleren) tager sin stemmeskive og drejer derefter hjulet, så det viser nummeret på det kort, som spilleren tror, er Fortælleren's kort. Spillerne kan ikke stemme på deres eget kort. Når alle har stemt, afslører spillerne samtidig deres stemmeskiver og placerer dem på de kort, de har stemt på.

Derefter starter pointfasen. Fortælleren afslører, hvilket kort der er hans, og tæller antallet af stemmer, som det har fået:




Hvis **alle** spillerne stemte på Fortælleren's kort, **eller** hvis **ingen** spiller har stemt på Fortælleren's kort:


 Fortælleren får ikke point. ❌

 De andre spillere scorer hver **2** ☁️.




Hvis **mindst én** spiller stemte på Fortælleren's kort, **men ikke alle** spillerne:

 Fortælleren scorer **3** ☁️.

 Spillere, der stemte på fortællerkortet, får også **3** ☁️.

De andre spillere får ikke point. ❌



Derudover får hver spiller  (undtagen Fortælleren) **1** bonus ☁️ for hver stemme, der er afgivet på deres eget kort.

Spillerne flytter deres figurer et felt frem på pointsporet for hvert ☁️, de får.

🔒 Turens afslutning

Alle de kort, der er brugt i løbet af turen, lægges med billedsiden opad i en bunke væk fra spillet. Hver spiller trækker et kort fra stakken for igen at have seks kort på hånden. Hvis der ikke er nok kort tilbage i stakken til at give til alle spillere, blandes de resterende kort og bunken med brugte kort for at danne den nye kortstak.

Spilleren til venstre for Fortælleren bliver den nye Fortæller i den næste tur.

Spillets afslutning: Hvis en eller flere spillere ved slutningen af en tur har nået **30** ☁️ på pointsporet, slutter spillet øjeblikkeligt. Denne eller disse spillere har vundet spillet.

- 1 Hver spiller vælger en figur og den tilsvarende stemmeskive.
- 2 Hver spiller placerer sin figur på startfeltet på pointsporet. Denne figur viser det antal ☁️, som spilleren har optjent siden spillets start.
- 3 Bland alle 84 kort, og **giv seks af dem** med billedsiden nedad til hver spiller.
- 4 Lav en kortstak af de resterende kort.



Råd til Fortælleren

Informationen kan være en sætning bestående af så mange ord som ønsket. Den kan være opfundet eller lånt fra eksisterende værker (poesi, sang, film, ordsprog osv.). Det kan endda synges, mimes eller være et lydord.

Hvis informationen ikke er kryptisk nok (f.eks. for beskrivende) eller for svær (for abstrakt eller personlig), får fortælleren måske ingen point. Han skal finde den rette balance, så mindst én spiller, men ikke alle, kan finde hans kort. Det virker måske ikke let i starten, men inspirationen kommer hurtigt!



Eksempel: Fortælleren siger:
« Det er min fødselsdag! ».

Kortet minder ham om en fødselsdagsfest. Han ser en person, der er i rampelyset, og som al opmærksomheden er rettet mod, ligesom på en fødselsdag. Han håber, at nogle spillere vil tænke som ham!

Man kan vælge en information, som måske eller måske ikke har noget at gøre med den film, som kortet er taget fra. Vi anbefaler dog, at I ikke henviser til filmene, hvis I spiller med folk, der ikke er bekendt med Disney-universet!

Eksempel på en pointfase med seks spillere

"Det er min fødselsdag!"



Nogle spillere stemte på fortællerkortet, men ikke alle.



Violet er Fortælleren i denne runde, så han scorer **3** ☁️.



Blå og **Gul** har fundet Fortælleren's kort, så de får hver **3** ☁️. **Sort**, **Grøn** og **Rød** fandt ikke Fortælleren's kort, så de får ikke point. ❌



Rød stemte på **Sort** kort, så **Sort** får **1** bonus ☁️. **Sort** og **Grøn** stemte på **Blå** kort, så **Blå** får **2** bonuspoint ☁️.

Ved afslutningen af denne tur fik spillerne henholdsvis:

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

Spil med tre spillere

Spillerne spiller med syv kort på hånden i stedet for seks.

- Hver spiller (undtagen Fortælleren) vælger to kort i stedet for et, så der vil blive vist fem kort på spillebrættet, inklusive Fortælleren's kort. Når turen er slut, trækker spillerne to kort i stedet for et, så de igen har syv kort på hånden.
- Ud over dette forbliver spillets regler uændrede. I pointfasen får spillerne (undtagen Fortælleren) stadig **1** bonus ☁️ hvis de har fået en stemme på deres eget kort (uanset hvilket kort).

Her er tre eksempler, der kan hjælpe jer med at lege med ordene og finde gode informationer:

1

Med mere finesse



Fortælleren vil gerne sige "Lad det ske", fordi kortet minder ham om slottet, der bliver befriet fra vinterens greb, men da kortet er baseret på filmen Frost, som dette citat er taget fra, mener han, at informationen er for indlysende. I stedet vælger han "Genfødt", fordi vinterens afslutning betyder forårets og livets tilbagevenden.

2

Ved blot at observere billederne



Fortælleren ser i dette kort en ung pige, der stopper tiden. For ham ser hun også ud til at hvile sig, og scenen foregår om natten, som om det var sovetid. Derfor giver han informationen "Tag en pause".

3

Med Disney-referencer



Fortælleren ved, at onkel Joakim (figuren på kortet) konstant tæller sine mønter for at sikre sig, at der ikke mangler nogen. På dette kort ser det ud til, at han leder efter en bestemt mønt. Derfor vælger fortælleren informationen "Der mangler en".

Dixit™



Gå på opdagelse i *Dixit*-universet med det prisbelønnede grundspil og alle udvidelserne, som er solgt i over 12 millioner eksemplarer!



Spillene i *Dixit*-universet er enkle og unikke. De opfordrer til leg med kommunikation og fantasi og tager jer med på en rejse ind i smukke drømmeverdener.



Alle spil og udvidelser med *Dixit*-kort er kompatible med hinanden.