

Disney
EDITION

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSTRATIONEN: Natalie DOMBOIS

VERÖFFENTLICHUNG: Régis BONNESSÉE*

Dixit

Spielanleitung



Falls ihr die Regeln von Dixit bereits kennt, könnt ihr direkt in das Spiel einsteigen! Ihr dürft jederzeit Hinweise geben, die auf die einzelnen Disney-Filme anspielen.

Vorwort des Autors

Dixit entstand aus meinem Wunsch heraus, Spielerinnen und Spielern eine Reise voller Überraschungen in einer fantastischen und poetischen Welt zu bieten.

Jede Illustration im Spiel öffnet ein Fenster in die Welt unserer Träume, und es braucht nur ein einziges Wort, um ihre Wunder mit allen zu teilen.





Im Laufe der Jahre hat uns, ganz zur Freude aller Spielenden, die erstaunliche Vorstellungskraft der verschiedenen Illustratorinnen und Illustratoren dazu gebracht, neue Traumwelten zu erkunden.


Zum allerersten Mal trifft die Welt von Dixit nun auf die fantastischen Geschichten von Disney und Pixar! Eine wahrlich magische Begegnung, die der Kreativität aller Spielenden keine Grenzen setzt. Begleitet uns bei diesem Abenteuer und erlebt die wundervolle Welt von Disney.



Credits 2023: Autor: Jean-Louis Roubira • Illustrationen: Natalie Dombois • Studioleitung: Mathieu Aubert • Projektmanagement: Anouk Girard-Dagnas • Entwicklung: Valentin Gaudicheau • Künstlerische Leitung: Maéva Da Silva • Layout & Design: Thomas Dutertre • Grafische Gestaltung: Simon Hay & Joëva Gaubin • Produktmanagement: Stéphane Robert • Internationaler Vertrieb: Maximilien Da Cunha • Marketingleitung: Laurent Contios • Kommunikation: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris • Events: Paul Neveur • Abwicklung: Marion Ludovici • Lizenzierung Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges • Disney-Team: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines • Weitere Mitwirkende: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Übersetzung: Steffen Trzensky.

Libellud

Spielübersicht

In jeder Runde übernimmt einer von euch die wichtige Rolle des „Erzählers“ . Als Erzähler gibst du einen Hinweis zu einer deiner Karten. Du erhältst Punkte () , wenn du die Anderen  dazu bringst, deine Karte zu erraten. **Dein Hinweis darf aber nicht zu offensichtlich sein, denn wenn alle deine Karte erraten, erhältst du als Erzähler keine !**

Bist du nicht der Erzähler, erhältst du  wenn du die Karte des Erzählers errätst und die anderen mit einer eigenen Karte auf die falsche Fährte führst.


Das Spiel endet, sobald mindestens einer von euch 30 oder mehr  erreicht. Alle, die mindestens 30  haben, gewinnen.

Spielvorbereitung

Spielmaterial

- ◆ Diese Spielanleitung
- ◆ 84 Dixit-Bildkarten
- ◆ 6 Tippräder
- ◆ 6 Charakter-Figuren aus Holz
- ◆ 1 Spielplan, bestehend aus:
 - A** 1 Wertungsleiste
 - B** 6 Kartenmarkierungen
 - C** 1 Spielhilfe (Übersicht der Punktwertung)

Spielablauf

Erzähler  der ersten Runde wird, wem zuerst ein Hinweis zu einer eigenen Karte einfällt.

🔗 Einen Hinweis geben & Karten vorbereiten

Der Erzähler schaut sich die 6 Karten in seiner Hand an. Er wählt eine aus, die ihn inspiriert (**ohne sie zu zeigen**), und gibt den anderen einen Hinweis (*zum Beispiel ein Wort oder ein Satz, siehe „Tipps für den Erzähler“*). Alle anderen wählen dann aus ihren 6 Karten jeweils eine aus, von der sie glauben, dass sie gut zu dem Hinweis des Erzählers passt. Danach gibt jeder seine gewählte Karte **verdeckt** an den Erzähler, der die gesammelten Karten mit seiner eigenen **zusammenmischt**.

🔗 Auf eine Karte tippen




Der Erzähler verteilt die Karten offen um den Spielplan herum, sodass jede Karte an einer der Kartenmarkierungen liegt (die Nummern der Markierungen müssen sichtbar bleiben). *Beispiel: Im Spiel zu fünft legt er die 5 Karten an die Markierungen 1 bis 5.*

Ziel der anderen ist es nun, die Karte des Erzählers zu erraten. Dafür nimmt jeder von euch (außer dem Erzähler) sein Tipprad und stellt geheim die Nummer der Karte ein, von der er glaubt, dass es die des Erzählers ist. Es ist nicht erlaubt, auf die eigene Karte zu tippen. Wenn alle fertig sind, deckt ihr gleichzeitig eure Tippräder auf und legt sie auf die Karte, auf die ihr getippt habt.

Anschließend startet die Punktwertung. Der Erzähler sagt, welche Karte von ihm stammt und zählt, wie oft auf sie getippt wurde:







Falls **alle** auf die Karte des Erzählers getippt haben **oder** falls **niemand** auf die Karte des Erzählers getippt hat:



-  Der Erzähler erhält keine Punkte. ❌
-  Alle anderen erhalten jeweils 2 .




Falls mindestens einer auf die Karte des Erzählers getippt hat, **aber nicht alle**:

-  Der Erzähler erhält 3 .
-  Alle, die auf die Karte des Erzählers getippt haben, erhalten ebenfalls 3 . Alle anderen erhalten keine Punkte. ❌



Zusätzlich erhält jeder  (außer dem Erzähler) noch 1 Bonuspunkt  für jeden Tipp auf die eigene Karte.

Bewegt nun eure Charakter-Figuren für jeden erhaltenen  um 1 Feld auf der Wertungsleiste.

🔗 Ende der Runde

Alle Karten, die während der Runde ausgelegt wurden, kommen offen auf einen Ablagestapel. Dann zieht jeder eine neue Karte vom Nachziehstapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu haben. Falls sich im Nachziehstapel nicht mehr genug Karten für alle befinden, werden die übrigen Karten und der Ablagestapel gemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Wer links vom Erzähler sitzt, wird der neue Erzähler für die nächste Runde.

Spielende: Falls am Ende einer Runde mindestens einer von euch 30 oder mehr  hat, endet das Spiel sofort. Es gewinnen alle, die mindestens 30  haben.

- 1 Jeder wählt eine Charakter-Figur und nimmt sich das passende Tipprad.
- 2 Jeder setzt seine Charakter-Figur auf das Startfeld der Wertungsleiste. Die Figur zeigt deine im Spiel gesammelten Punkte an.
- 3 Mischt alle 84 Bildkarten und teilt jeweils 6 verdeckt an jeden von euch aus.
- 4 Legt die übrigen Bildkarten als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Tipps für den Erzähler

Dein Hinweis kann ein beliebig langer Satz sein. Er kann selbst ausgedacht oder ein Auszug aus bekannten Werken sein (Gedichte, Liedtitel, Filme, Sprichwörter ...). Der Hinweis darf auch gesungen oder gemimt werden oder sogar nur ein einziges Geräusch sein.

Wenn dein Hinweis zu einfach (z. B. zu detailliert) oder zu schwer (z. B. zu abstrakt oder persönlich) ist, dann wirst du womöglich keine Punkte erhalten. Du musst die richtige Balance finden, sodass mindestens eine andere Person, aber nicht alle auf deine Karte tippen. Das mag am Anfang nicht leicht sein, aber die Inspiration kommt schnell!



Beispiel 1: Der Erzähler sagt:
« Es ist MEIN Geburtstag! ».

Diese Karte erinnert ihn an eine Feier zur Geburt eines Kindes oder eine Person, die sich im Rampenlicht befindet und der die volle Aufmerksamkeit geschenkt wird, wie an einem Geburtstag. Der Erzähler hofft, dass die anderen seinem Gedankengang zum Teil folgen können!

Ihr dürft jederzeit Hinweise verwenden, die mit der Disney-Geschichte zu tun haben, auf die die Karte anspielt. Falls ihr jedoch mit Personen zusammenspielt, die sich nicht so gut mit Disney auskennen, empfehlen wir euch, neutrale Hinweise zu verwenden!

Beispiel einer Punktwertung im Spiel zu sechst



Einige, aber nicht alle, haben auf die Karte des Erzählers getippt.



Lila ist Erzähler in dieser Runde, also erhält sie 3 ☁️.



Blau und Gelb haben die Karte des Erzählers erraten, also erhalten beide 3 ☁️.

Schwarz, Grün und Rot haben die Karte des Erzählers nicht erraten, also erhalten sie keine Punkte. ❌



Rot hat auf die Karte von Schwarz getippt, also erhält Schwarz 1 Bonuspunkt ☁️.

Schwarz und Grün haben beide auf die Karte von Blau getippt, also erhält Blau 2 Bonuspunkte ☁️.

Am Ende der Runde erhalten alle die folgenden Punkte:



Spiel zu dritt

Alle haben nicht 6, sondern 7 Karten auf der Hand.

- Bei der Vorbereitung der Karten wählen die beiden 🧑, die in dieser Runde raten, jeweils 2 Karten von ihrer Hand statt 1. Es liegen dann zusammen mit der Karte des Erzählers insgesamt 5 Karten aufgedeckt um den Spielplan herum. Am Ende der Runde zieht jeder so viele Karten nach, dass er wieder 7 auf der Hand hat.
- Ansonsten bleiben die Regeln unverändert. Bei der Punktwertung erhalten die 🧑 weiterhin 1 Bonuspunkt ☁️, falls auf eine ihrer Karten getippt wurde.

Hier sind 3 Beispiele, die euch den Einstieg in das Spiel und das Hinweise geben erleichtern sollen:

1 Gebt keine zu offensichtlichen Hinweise



Der Erzähler möchte als Hinweis „Lass jetzt los“ sagen, weil ihm die Karte an eine Befreiung des Schlosses aus den Fängen des Winters erinnert. Da die Abbildung auf der Karte aber an den Film „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ erinnert, wäre der Hinweis viel zu offensichtlich. Er entscheidet sich stattdessen für „**Wiedergeburt**“, weil das Ende des Winters die Rückkehr zum Frühling und neues Leben bedeutet.

2 Schaut euch die Karten ganz genau an



Der Erzähler erkennt ein junges Mädchen, das die Zeit stoppt. Außerdem scheint sie sich auszuruhen und die Szene findet in der Nacht statt, also zu einer Zeit, zu der man normalerweise schlafen würde. Daher entscheidet er sich für den Hinweis „**Eine Pause machen**“.

3 Nutzt Anspielungen aus Disney-Filmen



Der Erzähler weiß, dass Dagobert Duck (der Charakter auf der Karte) ständig die Münzen in seinem Geldspeicher zählt, um sicherzugehen, dass kein Geld fehlt. Auf der Karte sieht es so aus, als wenn er nach einer ganz bestimmten Münze suchen würde, weshalb sich der Erzähler für den Hinweis „**Der Glückskreuzer**“ entscheidet.

Dixit™

Erkundet das Universum von Dixit mit seinem preisgekrönten Grundspiel und den vielen Erweiterungen, die sich mehr als 12 Millionen Mal verkauft haben!



Die einzigartigen Spiele im Dixit-Universum sind leicht zu erlernen. Sie fördern Kommunikation, regen eure Fantasie an und entführen euch in traumhafte Welten.



Alle Dixit-Karten aus den Spielen und Erweiterungen sind untereinander kompatibel.