



# DiXit

Libellud

Autor  
Jean-Louis Roubira

Illustratorin  
Marie Cardouat

Designer  
Régis Bonnessée

## Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Punkteskala in der Schachtel
- 84 Bildkarten
- 36 Abstimmungsplättchen (6 Farben mit den Werten von 1 – 6)
- 6 Hasen-Spielsteine aus Holz

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen Hasen und stellt ihn auf der Punkteskala auf das Seerosenfeld mit dem Wert 0. Die 84 Bildkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 6 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

Jeder Spieler nimmt nun noch einen Satz Abstimmungsplättchen, mit den Werten von 1 bis 4, 5 oder 6, entsprechend der Anzahl der Mitspieler.

*Achtung: Die ausgeteilten Karten sollten so gehalten werden, dass die Mitspieler sie nicht sehen können.*

## Spielablauf

### Der Erzähler

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Erzählers. Er betrachtet seine 6 Bildkarten, die er auf der Hand hat. Zu einer der Karten überlegt er sich nun eine Aussage, welche er den anderen Spielern vorträgt (*ohne die Karten den Mitspielern zu zeigen*).

Die Aussage kann sehr unterschiedlich gestaltet werden: Sie kann aus einem oder mehreren Worten bestehen, oder sich nur auf eine Lautmalerei beschränken; sie kann frei erfunden oder ein Zitat, ein Auszug oder eine Variation von bekannten Werken sein (*Gedichte, Liedtexte, Titel von Filmen oder anderem, Sprichworte u.v.a.*).

*Erzähler der ersten Runde wird derjenige Spieler, welcher zuerst eine passende Aussage zu einer seiner Bildkarten machen kann.*

### Dem Erzähler Karten abgeben

Von ihren 6 Bildkarten wählen die anderen Spieler nun diejenige aus, welche ihrer Meinung nach am besten zu der Aussage des Erzählers passt. Dann gibt jeder Spieler dem Erzähler seine ausgewählte Karte ab, ohne dass sie von den anderen

Spielern gesehen werden kann.

Der Erzähler mischt jetzt seine ausgesuchte Bildkarte mit den Bildkarten, die er von den anderen Spielern erhalten hat und legt sie offen in eine Reihe. Die Karten werden von links nach rechts durchnummeriert, links ist somit immer die erste Karte, gefolgt von der zweiten u.s.w.

### Das Bild des Erzählers finden: Die Abstimmung

Jeder Spieler (*ausser dem Erzähler*) versucht nun für sich zu entscheiden, welche der ausgelegten Karten diejenige des Erzählers ist. Wer sich entschieden hat, legt verdeckt das Abstimmungskärtchen mit der entsprechenden Ziffer vor sich ab. Z.B.: für die 3. Karte muss also das Plättchen mit der Ziffer 3 verdeckt abgelegt werden.

Haben sich alle Spieler entschieden, werden die Abstimmungsplättchen aufgedeckt und auf die entsprechende Karte gelegt. Nun ist es am Erzähler, das Geheimnis um seine Karte zu lüften.

*Achtung: Auf keinen Fall darf man für seine eigene Bildkarte abstimmen!*

### Punkte verteilen

- Hat jeder Spieler die richtige Bildkarte des Erzählers erraten oder keiner, geht der Erzähler leer aus. Alle anderen erhalten je 2 Punkte.
- In jedem andern Fall erhält der Erzähler 3 Punkte, desgleichen die Spieler, die richtig getippt haben.
- Jeder Spieler - ausser dem Erzähler - erhält 1 zusätzlichen Punkt für jedes Abstimmungsplättchen, welches auf seiner Bildkarte abgelegt wurde.

Alle bewegen ihren Hasen-Spielstein nun so viele Felder vorwärts, wie sie Punkte erhalten haben.

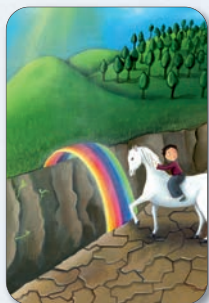
### Ende der Runde

Alle Spieler ergänzen ihre Handkarten auf 6. Der Spieler zur Linken des Erzählers wird zum Erzähler für die nächste Runde. Und so geht es jede Runde im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Punkteskala gewinnt.

## Beispielrunde



Es sitzen 5 Spieler am Tisch: Julien, Mathilda, Nicolas, Lea und Tom.

Julien ist der erste, der, inspiriert durch eine seiner Karten, eine Aussage machen kann. Somit übernimmt er die Rolle des Erzählers für die erste Runde.

Folgende Aussage hat Julien gemacht: « *Wo ist das Glück?* ». Damit nimmt er Bezug auf den Film « *Das Glück liegt auf der Wiese* » (von Etienne Chatiliez, 1995, mit Michel Serrault, etc).

Nachdem die anderen Spieler Juliens Aussage gehört haben, wählen sie unter ihren eigenen Karten diejenige aus, welche am besten zu der Aussage passt.

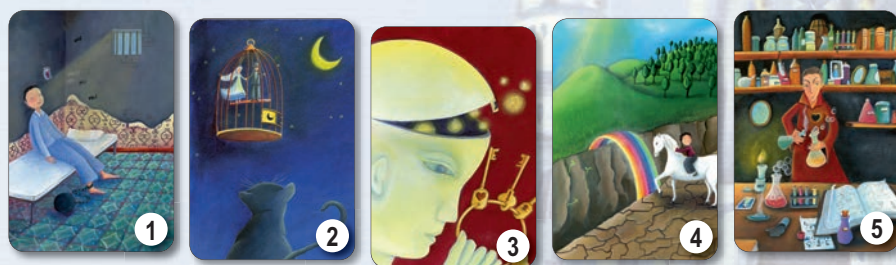
Lea hat folgende Karten auf der Hand:



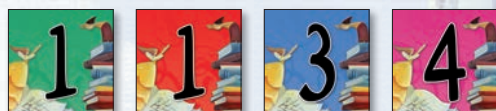
Aus ihren 6 Bildern wählt sie das dritte aus, welches der Aussage: « *Wo ist das Glück?* » von Julien ihrer Meinung nach am nächsten kommt. Die Karte gibt sie verdeckt an Julien weiter.

Mathilda, Nicolas und Tom wählen auch jeweils eine ihrer Handkarten aus, welche sie dann an Julien abgeben.

Julien mischt nun seine Karte mit denen der anderen Spieler. Anschliessend legt er sie offen in eine Reihe von links nach rechts.



Jeder Spieler, außer dem Erzähler, entscheidet sich nun für eine der Karten in der Auslage und legt das dazu passende Abstimmungsplättchen verdeckt ab. (*Gesucht wird natürlich die Karte, welche Julien zu seiner Aussage inspiriert hat.*) Haben sich alle entschieden, deckt man die Kärtchen auf.



Einzig Lea hat die richtige Karte (Nr. 4) erraten. Sie und Julien erhalten beide je 3 Punkte.

Zwei Spieler haben sich für Leas Karte (Nr.1) entschieden, was ihr 2 zusätzliche Punkte einbringt. Tom, da ein Spieler sich für seine Karte (Nr. 3) entschieden hat, erhält 1 Punkt.

Lea erhält also in dieser Runde 5 Punkte, Julien 3 Punkte und Tom 1 Punkt. Mathilda und Nicolas gehen beide leer aus, da sie weder die richtige Karte gefunden haben, noch jemand auf ihre Karte getippt hat.

Für die nächste Runde ist Tom der neue Erzähler, da er links von Julien sitzt.

## Tipps für das Spiel

Wenn die Aussage zu der Karte das Bild zu genau beschreibt, werden alle anderen Spieler die Karte zu leicht erkennen und der Erzähler geht leer aus. Aber auch das Gegenteil kann passieren: Die Aussage ist zu abstrakt oder hat kaum etwas mit dem Bild zu tun und niemand erkennt die richtige Karte. Auch hier geht der Erzähler leer aus.

Die Schwierigkeit für den Erzähler ist es, eine Aussage zu machen, welche nicht zu offensichtlich, aber auch nicht zu abstrakt ist, damit nur ein Teil der Mitspieler die richtige Karte erkennt. Anfangs ist dies keine leichte Aufgabe. Aber nach einigen Spielrunden werden Sie feststellen, dass die Inspiration Ihnen leichter zufliegt.

## Spielvarianten

**Spiel zu dritt:** Die Spieler haben sieben Handkarten und geben dem Erzähler jeweils 2 Karten aus ihrem Vorrat ab. So liegen wieder 5 Bildkarten auf dem Tisch, unter denen diejenige des Erzählers gesucht werden muss.

**Punkte:** Wenn nur ein Spieler die richtige Karte errät, erhalten er und der Erzähler je 4 Punkte anstatt 3.

**Pantomime und Gesang:** Der Erzähler kann in dieser Variante den anderen Spielern, inspiriert von seiner Karte, auch etwas vorsingen (*summen, trällern, brummen...*). Oder aber, er entscheidet sich für eine Pantomime, welche den anderen Spielern einen Hinweis auf die richtige Karte liefern soll. Die Punktezahl wird nicht verändert.

Schlussendlich hindert Sie nichts und niemand daran, die Varianten zu mischen oder gar neue Varianten zu erfinden.

## Danksagung

Jean-Louis Roubira und Régis Bonnessée danken und grüssen alle Leute und Gruppen, welche sie bei diesem Projekt unterstützt haben :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas & Noémi Roubira, Christelle & Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel & Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine & Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey et Benam Mohammadi, Claude & Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence & Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, Marylène Trouvé, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.