

## Dixit - KSR

Man wählt einen Startspieler (Erzähler) oder Startspieler wird, wer zuerst etwas zu einer seiner eigenen Karten sagt.

### 1) Erzähler:

- Er sieht sich seine 6 Bildkarten auf der Hand - für die anderen Spieler nicht einsehbar - an.
- Er überlegt sich zu genau einer beliebigen Karte eine Aussage. Das kann sein: Zitat, Filmtitel, beliebiger Text, eine Geschichte etc.
- Allerdings sollte man nicht zu eindeutig sein, aber auch nicht zu abstrakt. Die Mitspieler sollen später das Bild aufgrund der Aussage erkennen, aber auf keinen Fall sollen es alle Mitspieler schaffen.

### 2) Mitspieler:

- Jeder Spieler sucht aus seiner eigenen Hand genau 1 Karte aus, die am ehesten zur Aussage des Erzählers passen könnte.
- Diese Karte gibt jeder Spieler verdeckt an den Erzähler.

### 3) Mischen:

- Der Erzähler mischt seine eigene ausgewählte Karte und die der Mitspieler und legt alle offen in Reihe von links nach rechts aus.
- Den Karten werden von links aus Nummern zugeordnet: 1, 2 usw..

### 4) Abstimmung:

- Jeder Spieler (ausser Erzähler) entscheidet sich für eine der offen ausliegenden Karten, die er als Karte des Erzählers vermutet.
- Dazu legt man das Abstimmungskärtchen mit der entsprechenden Ziffer verdeckt vor sich ab.
- Haben alle Spieler entschieden, werden alle Kärtchen aufgedeckt.

### 5) Punkte verteilen:

- |   | <u>Erzähler</u>    | <u>Mitspieler</u>                  |
|---|--------------------|------------------------------------|
| a) Alle oder 0 Mitspieler haben die Karte des Erzählers getippt:  | 0 Punkte           | jeder 2 Punkte                     |
| ODER  |                    |                                    |
| b) Nur einige der Spieler haben richtig getippt:  | einmal<br>3 Punkte | richtige Tipper:<br>jeder 3 Punkte |
| c) Jeder Mitspieler erhält je 1 Extra-Punkt für jeden Tipp auf sein Bild. Daher darf er nie auf sein eigenes Bild tippen. |                    |                                    |
| d) Die erzielten Punkte werden mit den Hasen abgetragen.  |                    |                                    |

### 6) Ende der Runde:

Der Spieler links vom Erzähler wird neuer Erzähler.

### Spielende:

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.05.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)