Dixit Kids

Spielanleitung

Vorwort der Autor:innen

Élodie Clément

Ein besonderer Dank gilt dem Libellud-Team, dass ich Teil des wundervollen *Dixit*-Universums sein darf. Außerdem danke ich Jean-Louis, Théo und Hervine, die ihr Wissen und ihre grenzenlose Fantasie mit mir geteilt haben. Ich hoffe, dass unsere Häschen eure Träume erfüllen und euch ganz viel Freude bereiten!

Théo Rivière

Dass ihr dieses Spiel in den Händen haltet, bereitet mir unglaublich viel Freude. Ich hoffe, dass es euch genau so viel Spaß macht wie uns. Ich möchte Jean-Louis dafür danken, ein so wundervolles Spiel wie *Dixit* erschaffen zu haben. Ich danke sowohl dem Libellud-Team für die Unterstützung während der Entwicklung als auch Hervine, die uns mit ihrem Talent und ihrer liebenswürdigen Art eine große Stütze war. Ein ganz besonderer Dank gilt Élodie für ihre Kreativität und ihre Unterstützung.

Jean-Louis Roubira

Kinder konnten den Erwachsenen oft nur beim Spielen von Dixit zuschauen und dabei voller Begeisterung die wundervollen Illustrationen begutachten. Die Karten in dieser kindgerechten Version stellen eine Vielzahl vertrauter Situationen dar, sodass auch jüngere Spielerinnen und Spieler jetzt die Möglichkeit haben, den Zauber von *Dixit* hautnah zu erleben. Ein ganz besonderer Dank geht an Élodie und Théo für ihren kreativen Eifer während der Entwicklung.

Die Illustratorinnen



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)

6+ 3-6 25'



Schaut euch das Video an, um die Regeln zu lernen.

https://t.ly/0fRx8

Libellud

SPACE Cow

asmodee KIDS

Einleitung

Der Hurtige Hase feiert am Sonntag seinen Geburtstag. Alles ist vorbereitet, der Kuchen schon gebacken, doch oje … die Einladungen wurden ja noch gar nicht verschickt! Jetzt braucht er die Hilfe seiner fleißigen Kurierkaninchen: Sie müssen alle Einladungen bis zum Ende der Woche ausliefern, damit die Gäste rechtzeitig Bescheid wissen. Verliert keine Zeit und helft ihnen, den Geburtstag zu einem unvergesslichen Tag zu machen!

Spielübersicht

In *Dixit Kids* versucht ihr gemeinsam, so viele Gäste wie möglich zur großen Geburtstagsfeier des ***Hurtigen Hasen*** einzuladen!

In jeder Runde übernimmt einer oder eine von euch die Rolle des *Hurtigen Hasen*. Dabei besucht er einen Hasenbau und wählt daraus einen der Hasen als ***Gast*** für den Geburtstag. Der *Hurtige Hase* wählt eine Karte von seiner Hand, die zu der Stimmung des ***Gastes*** passt: Diese Karte ist die ***Einladung***.

Alle anderen sind *Kurierkaninchen*. Sie müssen die Post zu dem Hasen liefern, den der *Hurtige Hase* **nicht** gewählt hat.

Dann müssen sie die Einladung finden, damit es die **Gäste** noch rechtzeitig zur Feier schaffen.

Spielmaterial und Spielvorbereitung

1 1 Spielplan

Nehmt das gesamte Spiematerial aus der Schachtel. Legt den Spielplan so in die Schachtel, dass er auf dem Schachteleinsatz aufliegt.

2 8 Hasen

Stellt je 2 Hasen in jeden Hasenbau.

3 32 Tore

Nehmt 8 zufällige Tore: 4 mit und 4 mit . Legt die übrigen Tore zur Seite. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Verschließt die Hasenbauen, indem ihr jeweils 2 Tore (1 und 1) mit der Hasen-Seite nach oben darauf legt.

4 1 Hurtiger Hase

Stellt den Hurtigen Hasen auf sein Startfeld.



5 1 Sonne

Steckt die Sonne an ihre Startposition entlang der Schachtel: „Montag“ für ein leichtes oder „Mittwoch“ für ein schweres Spiel.

6 84 *Dixit*-Bildkarten und 1 Kartenhalter

Mischt die 84 Karten und verteilt an alle jeweils verdeckt 3 Karten. Legt die übrigen Karten in den Kartenhalter. Das ist der *Briefbeutel des Hurtigen Hasen*.







Steckt für ein leichtes Spiel (empfohlen für eure ersten Partien) die Sonne auf den „Montag“.
Seid ihr mit dem Spiel bereits vertraut, könnt ihr auch das schwere Spiel probieren. Steckt dafür die Sonne auf den „Mittwoch“.

Die älteste Person beginnt und übernimmt in der ersten Runde die Rolle des *Hurtigen Hasen*. Gebt ihr den Briefbeutel.

Spielablauf

Einladung vorbereiten

Hurtiger Hase

Der *Hurtige Hase* sucht sich einen der beiden Hasen als seinen ***Gast*** aus, die sich im Hasenbau vor seiner Figur befinden.

Er stellt seine Figur in das Feld vor dem Hasen, den er ausgesucht hat: Dieser Hase ist sein ***Gast***.

Dann wählt er eine Karte aus seiner Hand, die am besten zur Stimmung des ***Gastes*** passt.

Er legt die Karte verdeckt auf den Tisch, ohne dass die anderen sehen, welche Karte er gewählt hat: Diese Karte ist die ***Einladung***.

Kurierkaninchen

Die *Kurierkaninchen* liefern die Post zu dem Hasen in demselben Hasenbau, den der *Hurtige Hase* **nicht** als Gast ausgesucht hat.

Sobald sich der *Hurtige Hase* seinen ***Gast*** ausgesucht hat, wählt jedes *Kurierkaninchen* eine Karte aus seiner Hand, die am besten zur Stimmung des anderen Hasen passt (also der Hase, vor dem die Figur des *Hurtigen Hasen* nicht steht).

Haben alle eine Karte gewählt, legen sie diese verdeckt auf die ***Einladung***, ohne dass die anderen sehen, welche Karte sie gewählt haben.



*Was ist, wenn ich keine passende Karte für den anderen Hasen habe? – Dann wählst du am besten eine Karte, die das genaue **Gegenteil** zur Stimmung des **Gastes** ist.*

Beispiel im Spiel zu viert

Anna ist der *Hurtige Hase* und muss einen der zwei Hasen im Hasenbau als ***Gast*** aussuchen.

Sie entscheidet sich für den frierenden Hasen und stellt die Figur des *Hurtigen Hasen* davor.

Dann wählt sie eine Karte, die zur Stimmung des Hasen passt, und legt sie verdeckt vor sich.





Colin, **Sebi** and **Nala** sind die *Kurierkaninchen* und müssen die Post zu dem anderen Hasen im Hasenbau liefern. Ihre gewählten Karten sollten zur Stimmung dieses Hasen passen.



Colin wählt eine Karte, die perfekt zur Stimmung passt.



Sebi wählt eine Karte, die nicht so eindeutig ist. Dennoch glaubt er, dass die anderen verstehen, was er meint.



Nala hat keine passende Karte. Deshalb wählt sie eine Karte, die das genaue Gegenteil vom ***Gast*** ist.

Sie legen ihre Karten verdeckt auf die ***Einladung***.

Einladung finden

Der *Hurtige Hase* nimmt die Einladung und alle Karten darauf und mischt sie. Dann legt er sie offen auf dem Tisch aus.

Bist du der *Hurtige Hase*, dann achte darauf, den anderen keine Hinweise darüber zu geben, welche der ausgelegten Karten die ***Einladung*** ist. Auch beim Auslegen solltest du keine Andeutungen machen!

Die *Kurierkaninchen* müssen jetzt die ***Einladung*** finden: Welche der ausgelegten Karten passt am besten zur Stimmung des ***Gastes***?

Bist du ein *Kurierkaninchen*, dann darfst du jetzt nicht mehr reden! Glaubst du, die ***Einladung*** unter den ausgelegten Karten gefunden zu haben, dann hebe deine Hand.

Auflösung

Sobald alle *Kurierkaninchen* ihre Hände gehoben haben, zählt der *Hurtige Hase* bis drei. Dann zeigen alle *Kurierkaninchen* gleichzeitig auf die Karte, von der sie glauben, dass es die ***Einladung*** ist. Der *Hurtige Hase* sagt an, welche Karte die ***Einladung*** ist, und zählt, wie viele *Kurierkaninchen* auf die richtige Karte gezeigt haben. Es gibt zwei Möglichkeiten:

Zwei oder mehr *Kurierkaninchen* haben die *Einladung* gefunden: Der *Gast* erhält seine *Einladung*!



Der *Hurtige Hase* öffnet die Türen des Hasenbaus und nimmt daraus **beide** Hasen: Der ***Gast*** möchte nicht alleine zum Geburtstag gehen!
Setzt die beiden Figuren auf die farblich passenden Stühle um den Tisch in der Mitte des Spielplans.



Legt die Türen mit der Geschlossen-Seite nach oben zurück auf den Hasenbau. Der *Hurtige Hase* muss diesen Hasenbau für den Rest der Partie nicht mehr besuchen.

Weniger als zwei *Kurierkaninchen* haben die *Einladung* gefunden: Oh nein! Die ***Einladung*** wurde in der Post durcheinandergebracht …
Der *Hurtige Hase* muss den Hasenbau später noch einmal besuchen, um dem Hasen seine ***Einladung*** zu bringen.

Beispiel im Spiel zu viert



Nala und Sebi haben die ***Einladung*** gefunden!

Da mindestens zwei *Kurierkaninchen* die Einladung gefunden haben, erhält der ***Gast*** seine ***Einladung***. Die 2 Hasen im Hasenbau machen sich auf dem Weg zum Geburtstag. Setzt die Figuren auf die passenden Stühle des Tisches.



In Dixit Kids *nutzt ihr eure Fantasie und Vorstellungskraft. Nehmt euch nach jeder Runde etwas Zeit, um über eure gewählten Karten zu sprechen, und erklärt, warum ihr sie gewählt habt.*

Ende der Runde

Der *Hurtige Hase* bewegt die Sonne auf den nächsten Wochentag.



Befindet sich die Sonne noch nicht auf dem „Sonntag“, bereitet eine neue Runde vor. Der *Hurtige Hase* gibt den Briefbeutel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Sie ist in der nächsten Runde der *Hurtige Hase*. Der neue *Hurtige Hase* legt alle gespielten Karten aus der vorherigen Runde zur Seite. Dann verteilt er jeweils 1 neue Karte aus dem Briefbeutel verdeckt an alle (auch an sich selbst), sodass alle wieder **3** Karten auf der Hand haben.

Der *Hurtige Hase* bewegt seine Figur entlang des Weges (in Pfeilrichtung) zu dem nächsten Hasenbau, dessen Türen mit der Hasen-Seite nach oben zeigen. Beginnt dann eine neue Runde!

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn entweder ...

... alle Hasen um den Tisch herum in der Mitte des Spielplans sitzen **oder**
... sich die Sonne auf dem „Sonntag“ befindet.

Setzt den *Hurtigen Hasen* auf seinen Stuhl am Tisch: Die Geburtstagsfeier kann beginnen! Wie viele Gäste sind gekommen?

0 Gäste	Der Hurtige Hase fühlt sich ein bisschen einsam ...
2 Gäste	Eine kleine, gemütliche Feier.
4 Gäste	Auch wenn nicht alle da sind, haben sie trotzdem Spaß!
6 Gäste	Der Hurtige Hase wird sich noch lange an diesen Tag erinnern!
8 Gäste	Eine tolle Feier. Der Karottenkuchen ist einfach köstlich!

2025 Credits: *Autor:innen: Élodie Clément, Théo Rivière und Jean-Louis Roubira · Illustrationen: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) und Lemonjuiceday (Iris Wincker) · Studioleitung: Mathieu Aubert und Benoît Forget · Projektmanagement: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault und Alexandra Soporan · Umsetzung: Lucas Forlacroix · Unter Mitarbeit von: Wilfried und Marie Fort · Künstlerische Leitung, Prototyp und Material: Hervine Galliou · Grafische Gestaltung: Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin und Vincent Diez · Produktmanagement: Stéphane Robert · Partnermanagement: Marin Mari · Marketing: Anne-Sophie Martin und Inès Othmann · Kommunikation: Clément Garnier und Rosie Howe · Administration: Marion Ludovici · Weitere Mitarbeit: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz und Oleksandr Nevskiy. Die Autor:innen, das Team von Libellud und das Team von Space Cow bedanken sich bei Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia und Léa, Aline mit ihren kleinen Testspieler:innen und dem Maison des 3 Quartiers in Poitiers.*

Dixit™ **ist ein Spiel von Jean-Louis Roubira und wurde veröffentlicht von** Libellud



DiXit™

Taucht noch tiefer in eine Welt voller Zauber ein!

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

