Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT & Pierô O · D · Y · S · S · E · Y Libellud







Autor Jean-Louis Roubira

Illustrationen

Marie Cardouat Pierô Entwicklung Libellud

Übersetzung: Birgit Irgang

Spielmaterial

- 1 Wertungstafel
- 84 Bildkarten
- 12 Abstimmungstafeln
- 24 farbige Pins
- 12 Hasen aus Holz

Spielvorbereitung

Die zwei Teile der Wertungstafel werden zusammengesteckt und in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Abstimmungstafel und stellt den Hasen der entsprechenden Farbe auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die 84 Bildkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 6 Karten ausgeteilt. Die restlichen Bildkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

- In einer Partie mit 3 bis 6 Spielern erhält jeder Spieler einen Pin aus Kunststoff (die Farbe spielt keine Rolle).
- In einer Partie mit 7 bis 12 Spielern bekommt jeder Spieler zwei Pins (die Farbe spielt keine Rolle).

Hinweis: Haltet eure Bildkarten geheim, sodass kein anderer sie sehen kann.

Spielablauf

Der Erzähler

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Erzählers. Er wählt eine der 6 Bildkarten aus seiner Hand und überlegt sich zu ihr eine Aussage, welche er den Mitspielern vorträgt (ohne die Karte 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 Büchern, Sprichwörter u.v.a.).

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

Dem Erzähler Karten geben

Die anderen Spieler wählen aus ihren 6 Bildkarten jeweils eine aus, welche ihrer Meinung nach am besten zur Aussage des Erzählers passt, und geben ihm diese Karte verdeckt. Der Erzähler mischt seine ausgesuchte Bildkarte mit den erhaltenen Bildkarten zusammen und legt sie dann offen an die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Wertungstafel.

Das Bild des Erzählers finden: Die Abstimmung

Die anderen Spieler versuchen nun zu erraten, welche der ausgelegten Bildkarten dem Erzähler gehört. Jeder Spieler (außer dem Erzähler) stimmt mit seiner Abstimmungstafel geheim für die Karte, die er für das Bild des Erzählers hält. Wenn ein Spieler beispielsweise glaubt, dass Bild 3 dem Erzähler gehört, steckt er seinen Pin in die entsprechende Zahl seiner Abstimmungstafel. Achtet darauf, dass eure Mitspieler nicht erkennen können, für welche Nummer ihr euch entschieden habt. Sobald jeder seine Wahl getroffen hat, werden die Abstimmungstafeln aufgedeckt. Nun teilt der Erzähler mit, welches Bild von ihm stammt.

Anmerkung: Kein Spieler darf für sein eigenes Bild stimmen!

Abweichung bei 7 oder mehr Spielern:

Jeder Spieler darf für eine zweite Karte stimmen, wenn er möchte, um seine Erfolgschancen zu erhöhen. Dafür verwendet er seinen zweiten farbigen Pin.

Wertung

- Möglichkeit 1: Alle Spieler haben das Bild des Erzählers erraten ODER niemand hat es erraten. Der Erzähler erhält keine Punkte und alle anderen Spieler bekommen jeweils 2 Punkte.
- Möglichkeit 2: Mindestens 1 Spieler hat das Bild des Erzählers erraten, aber nicht alle. Der Erzähler und alle Mitspieler, die richtig getippt haben, erhalten jeweils 3 Punkte.
- Bonuspunkte: Zusätzlich zu den obigen Punkten erhält jeder Spieler (außer der Erzähler) noch 1 Punkt für jeden Tipp auf seine Bildkarte (maximal 3 Punkte).

Abweichung bei 7 oder mehr Spielern:

Die Wertung funktioniert genauso wie beschrieben mit einer Ausnahme:

 Spieler, die nur auf eine einzige Karte getippt haben, erhalten 1 zusätzlichen Punkt, wenn sie die Bildkarte des Erzählers erraten haben.

Die Spieler bewegen nun ihre Hasen für jeden erhaltenen Punkt 1 Feld vor.

Ende der Runde

Alle Karten, die in dieser Runde verwendet wurden, kommen auf einen Ablagestapel. Jeder Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel, sodass alle wieder 6 Karten auf der Hand haben. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.) Der linke Nachbar des Erzählers wird zum neuen Erzähler und die nächste Runde beginnt.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald ein Spieler 30 oder mehr Punkte erreicht hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.

Partie zu dritt

Alle Spieler haben nicht 6, sondern 7 Karten auf der Hand. Jeder Mitspieler übergibt dem Erzähler zwei Bildkarten statt einer. Es werden also 5 Karten aufgedeckt. Das Ziel bleibt gleich: Die Mitspieler versuchen herauszufinden, welche der ausgelegten Karten dem Erzähler gehört.



PARTY-DIXIT (6 BIS 12 SPIELER)

Spielvorbereitung

Die zwei Teile der Wertungstafel werden zusammengesteckt und in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Abstimmungstafel und stellt den Hasen der entsprechenden Farbe auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die 84 Bildkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 5 Karten ausgeteilt. Die restlichen Bildkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Jeder Spieler nimmt sich einen grünen Pin aus Kunststoff. Einer der Spieler wird Erzähler der ersten Runde und bekommt zusätzlich zu seinem grünen auch einen roten Pin.

Spielablauf

Der Erzähler

Bevor sich der Erzähler seine Bildkarten ansieht, macht er bereits eine Aussage. (Die Regel des Grundspiels erläutert die verschiedenen Formen, wie eine Aussage gestaltet werden kann.) Seine Aussage steht also nicht in Verbindung mit einer seiner Karten.

Die Wahl des ersten Erzählers: Wem als Erstes eine Aussage einfällt, wird zum Erzähler der ersten Runde.

Dem Erzähler Karten geben

Alle Spieler (einschließlich des Erzählers) wählen jeweils eine Bildkarte aus ihrer Hand, von der sie denken, dass sie am besten zur Aussage des Erzählers passt, und legen sie verdeckt in die Mitte.

Der Erzähler mischt die ausgewählten Karten mit seiner eigenen zusammen und legt sie dann offen an die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Wertungstafel.

Das Bild des Erzählers finden: Die Abstimmung

Jeder Spieler (einschließlich des Erzählers) tippt nun geheim mit seinem grünen Pin auf das Bild, das seiner Meinung nach am besten zur genannten Aussage passt. Je mehr Spieler für dasselbe Bild stimmen, desto mehr Punkte erhalten sie.

Aber Achtung! Der Erzähler setzt außerdem geheim seinen roten Pin ein, um ein weiteres Bild auszuwählen. Stimmen, die für die rot markierte Karte abgegeben werden, bringen in dieser Runde keine Punkte ein! Der Erzähler sollte also eine clevere Wahl treffen, um den anderen Spielern möglichst viele Punkte zu nehmen. Sobald jeder seinen Tipp abgegeben hat, werden die Abstimmungstafeln aufgedeckt.

Der Erzähler setzt also in dieser Runde seinen grünen UND seinen roten Pin ein. Es ist auch möglich, für seine eigene Karte zu stimmen!

Wertung

- Ein Spieler erhält 1 Punkt für jeden Spieler (einschließlich ihm selbst), der dasselbe Bild gewählt hat wie er. Auf diese Weise kann man maximal 5 Punkte bekommen.
- Für die Karte, welche der Erzähler mit seinem roten Pin markiert hat, gibt es keine Punkte.
- Hat ein Spieler als Einziger ein bestimmtes Bild gewählt, bekommt er keine Punkte.

Beispiel: Tom hat auf Karte Nummer 3 getippt, genauso wie fünf andere Spieler. Deshalb würde Tom eigentlich 6 Punkte bekommen, doch 5 ist das Maximum. Also erhält er in dieser Runde 5 Punkte.

Anton hat zusammen mit Maria auf Bild Nummer 2 getippt. Allerdings hat der Erzähler dieses Bild auf seiner Tafel mit dem roten Pin markiert. Die beiden erhalten deshalb keine Punkte. Lea hingegen hat für eine Karte gestimmt, die ansonsten keine Stimmen erhalten hat. Daher geht auch sie leer aus.

Ende der Runde

Alle Karten, die in dieser Runde verwendet wurden, kommen auf einen Ablagestapel. Jeder Spieler zieht eine neue Karte vom Nachziehstapel, sodass er wieder 5 Bildkarten auf der Hand hat, und gibt seine Karten dann verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.) Wie im Grundspiel wird der linke Nachbar des Erzählers zum neuen Erzähler und die nächste Runde beginnt.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald jeder Spieler einmal Erzähler war. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.

Wer eine längere Partie bevorzugt, kann auch festlegen, dass so lange gespielt wird, bis jeder Spieler zwei- oder dreimal Erzähler war.

TEAM-DIXIT (6, 8, 10 ODER 12 SPIELER)

Spielvorbereitung

Die zwei Teile der Wertungstafel werden zusammengesteckt und in die Tischmitte gelegt. Die Spieler bilden Teams aus jeweils zwei Spielern, die einander gegenübersitzen. Jedes Team erhält eine Abstimmungstafel und einen Hasen, der auf Feld 0 der Wertungstafel gestellt wird. Die 84 Bildkarten werden gemischt und jedem Spieler werden 4 Karten ausgeteilt. Die restlichen Bildkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Spielablauf

Der Erzähler

Siehe dazu die Regeln des Grundspiels auf der Rückseite.

Dem Erzähler Karten geben

Der Erzähler macht seine Aussage. Sein Teampartner reicht ihm daraufhin eine Karte, die möglichst gut zur Aussage passt. Die Spieler der anderen Teams beratschlagen nun jeweils, wer von ihnen dem Erzähler eine Karte gibt, die zu seiner Aussage passt. (Dies geschieht stets in Anwesenheit der Mitspieler und ohne dass sie einander ihre Karten zeigen oder beschreiben.) Der Erzähler mischt die erhaltenen Karten mit der seines Teampartners zusammen und legt sie dann offen an die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Wertungstafel.

Abstimmung und Wertung

In jedem Team darf der Spieler, der die Karte ausgewählt hat, nicht mit abstimmen. Der andere Spieler jeder Mannschaft tippt jeweils für sein Team. Die Wertung folgt den Regeln des Grundspiels (es gelten nicht die Abstimmungs- und Wertungsregeln für 7 oder mehr Spieler).

Anmerkung: Der Erzähler und sein Teampartner dürfen nicht mit abstimmen.

Ende der Runde

Wenn die Runde beendet ist und die Hasen vorwärts bewegt wurden, ziehen die Spieler, die eine Karte abgegeben haben, eine nach, sodass alle wieder 4 auf der Hand haben. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.) Wie im Grundspiel wird der linke Nachbar des Erzählers zum neuen Erzähler und die nächste Runde beginnt.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald jeder Spieler einmal Erzähler war. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Teams den Sieg.

Wenn ihr eine längere Partie spielen wollt, kann jeder Spieler auch zwei- oder dreimal Erzähler sein.





Der Traum geht mit den Erweiterungen weiter!

