

Aufbau:

1. Steck den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
2. Mischt alle DIXIT-Karten und legt dann 3 Reihen zu je 5 Karten aus, der Rest bildet den Nachziehstapel.
3. Zieht 4 Wort-Karten und legt diese als Wortstapel verdeckt bereit.
4. Legt die Runden-Marker (Nummern-Seite nach oben) in aufsteigender Reihenfolge von unten nach oben auf entsprechende Felder.
5. Jeder Spieler nimmt sich ein Schreib-Tableau, Stift, Abwisch Tuch.
6. Für jeden Mitspieler braucht ihr den Laternen-Marker passender Farbe. Stapelt diese mit heller Seite nach oben auf ihr Startfeld (links unten).
7. Einer von euch hat das Punkte-Tableau und notiert dort jeweils die Punkte je Spieler während der Partie.
8. Bestimmt einen Startspieler, der die Figur "Erster Kundschafter" nimmt.

Ihr spielt 4 Runden zu je 4 Schritten:

1) Das Verbinden:

- Der Startspieler DECKT die oberste WORT-Karte vom Wort-Stapel auf und Liest das Wort oben auf der Karte LAUT VOR.
- Es wird zum Hinweis-Wort für die aktuelle Runde. SCHIEBE die Karte so unter den oberen Rand des Spielplans unter, das nur noch das Hinweis-Wort zu sehen ist.

ALLE Spieler:

- Jeder Spieler SCHAUT sich die DIXIT-Karten in der Mitte an und überlegt, ob sie zum Hinweis-Wort passen.
- MARKIERE mit "X" entsprechende Karten geheim auf deinem Tableau, passend zur Position der Karte in der Auslage in der Tischmitte. Du darfst max. 10 Karten auswählen, musst aber mind. 1 wählen.
- NACH dem MARKIEREN legst du deinen Stift vor dir ab.

Sind alle Spieler fertig mit dem MARKIEREN, folgt Schritt 2.

2) Die Ankündigung:

- Jeder Spieler verkündet, wie viele Felder er in dieser Runde markiert hat. Dann legt jeder seinen Laternene-Marker mit der "HELL"-Seite nach oben auf das Spielplanfeld mit passender Nummer.
- Danach können 2 Situationen eintreten:

- a) NUR EINER von euch hat mehr Felder markiert als alle anderen. Damit befindet er sich in der DUNKELHEIT und muss seinen LATERNEN-Marker auf die dunkle Seite nach oben drehen. (*Dunkelheit spielt bei der Wertung eine Rolle*)
- b) Mind. 2 von euch haben die meisten und gleich viele Felder markiert. Sie ändern ihre Laternen-Marker nicht.

Spielende: Nach 4 Runden gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl.
Patt: Geteilter Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.12.24

3) Die Enthüllung:

- Der Startspieler ist der erste Kundschafter in dieser Runde.
- Als Kundschafter ZEIGT man immer 1 der Karten, die man gewählt hat. Im Uhrzeigersinn zeigt immer jeder Spieler genau 1 Karte, bis niemand mehr eine Karte hat. Der Startspieler wechselt jetzt nicht.

Was geschieht jeweils beim ZEIGEN?

- ⇒ Du wählst genau 1 deiner Kreuze auf deinem Tableau und zeigst mit deinem Finger auf die zugehörige DIXIT-Karte. Es darf NIE auf eine Karte gezeigt werden, auf die in dieser Runde bereits gezeigt wurde. Ggf. dreht man gezeigte Karten um.
- ⇒ Alle anderen Spieler überprüfen, ob sie die gewählte Karte auf ihrem Tableau ebenfalls markiert haben oder nicht.



Fall 1: **GENAU 1 anderer** Spieler hat markiert: Der jeweils zeigende Spieler und dieser andere Spieler MALEN sofort die beiden STERNE des FUNKENS + BONUSSTERN dieses Feldes aus.



Fall 2: **2 - x andere** Spieler haben markiert: Der jeweils zeigende Spieler und diese anderen Spieler MALEN sofort die beiden STERNE des FUNKENS aus.



Fall 3: **KEINER der anderen** Spieler hat markiert: Der jeweils zeigende Spieler MALT NICHTS für diese Karte aus. Er ist GESTÜRZT. Er kann für den REST der RUNDE KEINE STERNE mehr ausmalen. Er ZEIGT auch KEINE Karte mehr vor. Seine Markierungen sind noch für die Mitspieler relevant.



- Sind alle Spieler gestürzt oder es gibt keine Kreuze mehr zum Enthüllen, endet Schritt 3.

4) Die Wertung:

- ⇒ Jeder ausgemalte Stern auf dem eigenen Tableau = 1 Punkt.
- ⇒ Wer sich aber in der DUNKELHEIT befindet, zählt je nach Fall anders:

- a) Du bist nicht gestürzt: Zähle ganz normal deine Punkte.
- b) Bist du gestürzt, zählst du je markiertem Feld 1 Punkt weniger. Bei 3 markierten Sternen sind es dann 2 Punkte, bei 2 Sternen = 1 Punkt.

Bereitet die neue Runde vor:

- ⇒ Legt die Hinweis-Karte der absolvierten Runde zurück in die Schachtel.
- ⇒ Gebt die Startspieler-Figur im Uhrzeigersinn weiter.
- ⇒ Dreht den Runden-Marker der aktuellen Runde um. ERSETZT die Karten in der auf dem Runden-Marker angezeigten Reihe durch neue. Der Runden-Marker und abgeworfene Karten = aus dem Spiel.
- ⇒ Dreht alle Laternen-Marker auf "HELL" und legt sie auf das Startfeld.
- ⇒ Wischt eure Tableaus sauber.