

**3–6**

SPIELER

Dixit ist ein Kartenspiel mit großformatigen Traumbildern, bei dem Sprache und Fantasie im Mittelpunkt stehen. Reihum beschreibt ein Spieler eine seiner Bildkarten mit einem Hinweis, die anderen schieben passende eigene Karten dazu und raten anschließend, welches Bild das Original war. Punkte gibt es nur, wenn der Hinweis weder zu klar noch zu rätselhaft ist.

Spielziel

Ihr sammelt Punkte, indem ihr die Karte des Erzählers erratet oder eure eigene Karte so platziert, dass andere darauf hereinfallen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt einen Holzhasen und stellt ihn auf das Seerosenfeld mit der 0 der Punkteskala. Mischt die 84 Bildkarten und gibt jedem 6 davon auf die Hand. Der Rest bildet den Nachziehstapel. Jeder bekommt außerdem einen Satz Abstimmungsplättchen in einer Farbe, nummeriert von 1 bis zur Spielerzahl.

So spielt ihr

- 1 Der Erzähler sucht sich heimlich eine seiner Handkarten aus und nennt dazu eine Aussage: ein Wort, einen Satz, ein Zitat, einen Laut.
- 2 Alle anderen wählen aus ihrer Hand die Karte, die ihrer Meinung nach am besten zu dieser Aussage passt, und reichen sie verdeckt an den Erzähler.
- 3 Der Erzähler mischt alle Karten und legt sie offen von links nach rechts in eine durchnummerierte Reihe.
- 4 Alle außer dem Erzähler legen verdeckt das Abstimmungsplättchen mit der Nummer der vermuteten Erzählerkarte ab. Danach wird gleichzeitig aufgedeckt.
- 5 Der Erzähler verrät seine Karte, ihr wertet aus und zieht eure Hasen entsprechend weiter.
- 6 Alle füllen ihre Hand wieder auf 6 Karten auf. Der linke Nachbar des Erzählers übernimmt dessen Rolle.

So gewinnt ihr

Sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wurde, endet die Partie. Wer auf der Punkteskala am weitesten vorn steht, gewinnt.

Spielziel

In Dixit geht es darum, mit einer Aussage genau die richtige Balance zu treffen. Der Erzähler beschreibt eine seiner Bildkarten so, dass nur ein Teil der Mitspieler sie in der Auslage wiedererkennt. Die übrigen Spieler punkten, wenn sie das Originalbild finden, und zusätzlich dafür, dass ihre eigene eingeschmuggelte Karte Stimmen bekommt. Gewonnen hat am Spielende, wer seinen Hasen am weitesten über die Punkteskala bewegt hat.

Spielmaterial

1 Punkteskala

84 Bildkarten

36 Abstimmungsplättchen

6 Hasen-Spielsteine aus Holz

Spielaufbau

- Legt die Schachtel geöffnet in die Tischmitte, denn die Punkteskala befindet sich im Innenteil.
- Jeder sucht sich einen der 6 Holzhasen aus und setzt ihn auf das Seerosenfeld mit dem Wert 0.
- Mischt die 84 Bildkarten gründlich.
- Verteilt an jeden Spieler 6 Bildkarten. Haltet sie verdeckt und schaut sie nur selbst an.
- Die restlichen Bildkarten kommen als Nachziehstapel bereit.
- Jeder nimmt einen kompletten Satz Abstimmungsplättchen in einer Farbe. Die Nummern reichen von 1 bis zur Anzahl der Mitspielenden, also bis 4, 5 oder 6.

Spielbeginn

Schaut euch eure 6 Handkarten an und überlegt, zu welchem Bild euch sofort etwas einfällt. Wer als Erster eine passende Aussage zu einer seiner Karten nennen kann, ist in der ersten Runde der Erzähler. Danach wandert die Rolle reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Die Aussage des Erzählers

Der Erzähler betrachtet seine 6 Handkarten und entscheidet sich für eine davon, ohne sie zu zeigen. Zu diesem Bild denkt er sich eine Aussage aus und spricht sie laut aus. Die Form ist völlig frei: ein einzelnes Wort, mehrere Sätze, ein nachgeahmtes Geräusch, ein Sprichwort, eine Liedzeile, ein Filmtitel oder eine abgewandelte Version davon.

Karten abgeben

- 1 Alle anderen suchen aus ihren eigenen 6 Karten diejenige heraus, die ihrer Meinung nach am besten zu der Aussage passt.
- 2 Jeder reicht diese Karte verdeckt an den Erzähler, sodass niemand sonst sie sieht.
- 3 Der Erzähler mischt die erhaltenen Karten zusammen mit seiner eigenen.
- 4 Dann legt er alle Karten offen nebeneinander in eine Reihe. Gezählt wird von links nach rechts: Die Karte ganz links ist Nummer 1, die daneben Nummer 2 und so weiter.

Die Abstimmung

Jetzt überlegt jeder außer dem Erzähler, welche der ausliegenden Karten das Original ist. Wer sich entschieden hat, legt das Abstimmungsplättchen mit der passenden Ziffer verdeckt vor sich ab. Glaubst du etwa an die dritte Karte der Reihe, nimmst du das Plättchen mit der 3. Sobald alle gewählt haben, werden die Plättchen gleichzeitig aufgedeckt und auf die jeweilige Bildkarte gelegt. Anschließend löst der Erzähler auf, welche Karte ihm gehört.

Punkte verteilen

- Erraten alle Mitspieler die Karte des Erzählers, oder erkennt sie niemand, bekommt der Erzähler nichts. Alle übrigen Spieler erhalten jeweils 2 Punkte.
- In allen anderen Fällen bekommt der Erzähler 3 Punkte. Die gleiche Zahl bekommt jeder, der richtig getippt hat.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler außer dem Erzähler 1 Punkt für jedes Abstimmungsplättchen, das auf seiner eingereichten Karte liegt.

Jeder zieht seinen Hasen um so viele Felder vorwärts, wie er Punkte erzielt hat.

Rundenwechsel

Alle füllen ihre Handkarten vom Nachziehstapel wieder auf 6 auf. Der Spieler links vom bisherigen Erzähler übernimmt die Erzählerrolle für die nächste Runde. So geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielzug

- 1 Der Erzähler wählt heimlich eine Handkarte und nennt dazu seine Aussage.
- 2 Die übrigen Spieler suchen je eine passende eigene Karte aus und geben sie verdeckt an den Erzähler.
- 3 Der Erzähler mischt alle Karten und legt sie offen in eine nummerierte Reihe von links nach rechts.
- 4 Alle außer dem Erzähler legen verdeckt ein Abstimmungsplättchen mit der getippten Nummer ab.
- 5 Die Plättchen werden aufgedeckt und auf die gewählten Karten gelegt, der Erzähler verrät seine Karte.
- 6 Die Punkte werden vergeben, die Hasen rücken entsprechend vor.
- 7 Alle ziehen auf 6 Handkarten nach, der linke Nachbar wird neuer Erzähler.

Sonderregeln

- Für die eigene abgegebene Bildkarte darf niemals abgestimmt werden.
- Die Handkarten bleiben verdeckt und werden so gehalten, dass kein Mitspieler sie sehen kann.
- Der Erzähler stimmt nicht mit ab.
- Beschreibt der Erzähler sein Bild zu genau und erkennen es deshalb alle, geht er leer aus. Dasselbe gilt, wenn die Aussage so abstrakt ist, dass niemand die Karte findet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Danach vergleicht ihr die Positionen auf der Punkteskala. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- **Spiel zu dritt:** Jeder hat 7 Handkarten. Die beiden Mitspieler geben dem Erzähler jeweils 2 Karten ab, der Erzähler selbst steuert nur 1 Karte bei. Gesucht wird also unter 5 ausliegenden Karten.
- **Abgewandelte Punktwertung:** Errät nur ein einziger Spieler die richtige Karte, erhalten dieser Spieler und der Erzähler jeweils 4 statt 3 Punkte.
- **Pantomime und Gesang:** Statt einer gesprochenen Aussage darf der Erzähler zu seiner Karte singen, summen, trällern oder brummen. Ebenso ist eine Pantomime als Hinweis erlaubt. Die Punktevergabe bleibt unverändert.
- Ihr könnt die Varianten beliebig kombinieren oder euch eigene ausdenken.

Tipps

- Ziel ist eine Aussage, die nur ein Teil der Runde knackt. Wenn alle oder niemand richtig tippen, bekommt der Erzähler keinen einzigen Punkt.
- Beschreibe das Bild nicht wörtlich. Eine reine Bildbeschreibung verrät die Karte sofort und kostet dich die Runde.
- Übertreibe es aber nicht mit der Abstraktion. Hat die Aussage kaum noch mit dem Bild zu tun, findet sie keiner und du gehst ebenfalls leer aus.
- Als Mitspieler lohnt es sich, eine möglichst gut passende Karte einzuschleusen. Jedes Plättchen auf deiner Karte bringt dir 1 zusätzlichen Punkt.
- Zitate, Liedzeilen, Filmtitel oder Sprichwörter funktionieren gut, weil sie mehrdeutig sind und mehrere Bilder treffen können.
- Am Anfang fällt das Erfinden von Aussagen schwer. Nach ein paar Runden stellt sich die Routine von selbst ein.

Häufige Fragen

Darf ich für meine eigene abgegebene Karte stimmen?

Nein, das ist ausdrücklich verboten. Du musst dich für eine der anderen ausliegenden Karten entscheiden.

Was passiert, wenn alle die richtige Karte erraten?

Dann bekommt der Erzähler keine Punkte. Alle anderen Spieler erhalten jeweils 2 Punkte.

Und wenn niemand die Karte des Erzählers findet?

Auch dann geht der Erzähler leer aus, und alle übrigen Spieler bekommen je 2 Punkte.

Wie viele Punkte bringt es, wenn andere auf meine eingeschmuggelte Karte tippen?

Du bekommst 1 zusätzlichen Punkt für jedes Abstimmungsplättchen, das auf deiner Karte liegt. Das gilt für alle außer dem Erzähler.

Welche Form darf die Aussage des Erzählers haben?

Sie ist frei wählbar: ein einzelnes Wort, mehrere Worte, eine Lautmalerei, ein Zitat, ein Sprichwort, ein Film- oder Liedtitel oder eine Abwandlung davon.

Wer ist in der ersten Runde Erzähler?

Derjenige, der als Erster eine passende Aussage zu einer seiner Bildkarten nennen kann.

Wie geht die Erzählerrolle weiter?

Nach jeder Runde übernimmt der Spieler links vom bisherigen Erzähler. Die Rolle wandert also im Uhrzeigersinn.

Wie funktioniert Dixit zu dritt?

Jeder hat 7 Handkarten, und die beiden Mitspieler geben dem Erzähler je 2 Karten ab. Der Erzähler legt nur 1 eigene Karte dazu, sodass 5 Karten in der Reihe liegen.

Wann endet die Partie genau?

Sie endet, sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Danach gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten auf der Punkteskala.

Darf der Erzähler mit abstimmen?

Nein. Alle Spieler außer dem Erzähler legen ein Abstimmungsplättchen ab.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/dixit/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dixit/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026