

Disney  
EDITION

DISEÑO: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRACIONES: Natalie DOMBOIS  
EDICIÓN: Régis BONNESSÉE

# Dixit

## Reglamento



Si ya conoces las reglas de Dixit, ¡sorpresas! ¡No hace falta que sigas leyendo! La única diferencia es que, si quieres, puedes jugar utilizando referencias de Disney en tus adivinanzas.

### Nota del diseñador

La idea de Dixit surgió de mi deseo de ofrecer una experiencia repleta de sorpresas en un mundo imaginario. Cada ilustración del juego abre una ventana al jardín de nuestros sueños que únicamente necesita de una palabra para compartir sus maravillas con el resto del mundo. Con el paso de los años, y gracias a todas las personas que han disfrutado del juego, nos hemos visto empujados a recorrer muchos mundos oníricos. Sabiendo todo esto, ¿acaso no es un paso lógico para Dixit adentrarse en el universo Disney? Este encuentro mágico elevará la creatividad en toda su dimensión y hará disfrutar a todo el mundo de una cautivadora y enriquecedora experiencia de juego.

**Créditos 2023:** Diseño: Jean-Louis Roubira • Ilustraciones: Natalie Dombois • Jefe de estudio: Mathieu Aubert • Dirección de proyecto: Anouk Girard-Dagnas • Desarrollo: Valentin Gaudicheau • Dirección artística: Maéva Da Silva • Maqueta y ergonomía: Thomas Dutertre • Diseño gráfico: Simon Hay & Joëva Gaubin • Dirección de producción: Stéphane Robert • Ventas internacionales: Maximilien Da Cunha • Jefe de marketing: Laurent Contios • Comunicación: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Cris • Eventos: Paul Neveur • Administración: Marion Ludovici • Licencia de Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges • Equipo Disney: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines • Colaboradores: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Traducción: Moisés Busanya • Revisión: Marina Temprano.

Libellud



## Resumen

En cada turno, una persona diferente asume el rol de «cuentacuentos» y obtiene puntos (☁️) si logra que el resto de participantes , adivine su carta gracias a una pista que les proporcionará. **Pero esa pista debe ser sutil, porque si todo el mundo adivina su carta, la persona con el rol de cuentacuentos no ganará punto alguno.**

Las demás personas obtienen ☁️ si adivinan la carta de la persona con el rol de cuentacuentos y logran que la carta que han jugado como señuelo reciba votos.

La partida termina cuando una o varias personas alcanzan los 30 ☁️. Aquellas personas que hayan alcanzado o superado los 30 ☁️ ganan la partida.

## Preparación

### Contenido

- ◆ Este reglamento
- ◆ 84 cartas *Dixit*
- ◆ 6 diales de votación
- ◆ 6 peones de madera
- ◆ 1 tablero con:
  - A** 1 escala de puntuación
  - B** 6 espacios para cartas
  - C** 1 ayuda de juego  
*(Recordatorio de cómo ganar puntos)*



## Cómo jugar

Después de la preparación, aquella persona que pueda formular un acertijo para dar una pista toma el rol de cuentacuentos del primer turno.

### 🔗 Formular un acertijo

La persona con el rol de cuentacuentos mira las 6 cartas de su mano y selecciona aquella que más le inspire, **sin enseñarla a los demás**. A continuación, proporcionará una pista en voz alta (*una palabra o frase, consulta «Consejos para el rol de cuentacuentos» en la página siguiente*). Las demás personas eligen a su vez una de las 6 cartas de su mano, la que les parezca más adecuada para ilustrar la pista dada por la persona con el rol de cuentacuentos. Luego, cada participante entrega en **secreto** la carta elegida a la persona con el rol de cuentacuentos y, una vez las tenga todas, las **barajará** junto con la carta que eligió.

### 🔗 Resolver el acertijo

La persona con el rol de cuentacuentos coloca al azar las cartas boca arriba alrededor del tablero de juego junto a los espacios indicados para las cartas (los números de los espacios deben permanecer visibles). *Por ejemplo: en una partida de 5 participantes, coloca las 5 cartas en los espacios numerados del 1 al 5.*

**El objetivo es encontrar la carta de la persona con el rol de cuentacuentos.** Cada persona (excepto la del rol de cuentacuentos) toma su dial de votación, y luego lo hace girar en secreto para mostrar el número de la carta que cree que es la del rol de cuentacuentos. Nadie puede votar por su propia carta. Cuando todas las personas hayan votado, deberán revelar simultáneamente sus diales de votación y ponerlos sobre las cartas a las que se refieren.

Y entonces comienza la fase de puntuación. La persona con el rol de cuentacuentos revela cuál es su carta y contabiliza el número de votos que ha recibido:



Si **todas** las personas votaron por la carta del rol de cuentacuentos **o si ninguna** persona ha votado por la carta del rol de cuentacuentos:

- La persona con el rol de cuentacuentos no gana puntos. ❌
- Las demás personas obtienen **2** ☁️ cada una.



Si **algunas** personas, **pero no todas**, votaron por la carta del rol de cuentacuentos:

- La persona con el rol de cuentacuentos gana **3** ☁️.
- Las personas que votaron por la carta del rol de cuentacuentos también ganan **3** ☁️.
- Las demás personas no ganan puntos. ❌



**Además**, cada persona (excepto la persona con el rol de cuentacuentos) consigue **1** ☁️ adicional por cada voto que su carta haya recibido.


Mueve los peones de madera una casilla a lo largo de la escala de puntuación por cada ☁️ conseguido.

### 🔗 Fin del turno

Coloca en una pila boca arriba todas las cartas jugadas durante el turno. Asegúrate de dejar esas cartas bien apartadas del resto de los componentes del juego, formando una pila de descartes. A continuación, todo el mundo roba una carta del mazo de robo para volver a tener 6 cartas en su mano. Si no quedan suficientes cartas en el mazo de robo para repartir una a cada participante, pon las cartas que queden en la pila de descartes. Después, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

**Para el siguiente turno, la persona sentada a la izquierda de la persona con el rol de cuentacuentos recibe el rol de cuentacuentos.**

Final de la partida: si al final de un turno, una o más personas han alcanzado o superado los **30** ☁️ en la escala de puntuación, esas personas son declaradas vencedoras y la partida termina inmediatamente.

- 1 Cada persona escoge un color, y después toma el dial y el peón de madera correspondientes.
- 2 Cada participante coloca su peón de madera en la casilla de inicio de la escala de puntuación. Los peones de madera indican el número de  ganados por cada persona durante la partida.
- 3 Baraja las 84 cartas y **reparte 6 de ellas**, boca abajo, a cada participante.
- 4 Las cartas restantes formarán el mazo de robo.



## Consejos para el rol de cuentacuentos

La pista puede ser una frase compuesta de tantas palabras como se desee, inventada o prestada de obras existentes como poesías, canciones, películas, proverbios, etc. Incluso puede cantarse, interpretarse por mímica o ser una onomatopeya.

Si la pista es muy fácil (por ejemplo, demasiado descriptiva) o muy difícil (demasiado abstracta o personal), la persona con el rol de cuentacuentos podría no ganar ningún punto. Debe encontrar el equilibrio adecuado para que al menos una persona, pero no todas, pueda votar su carta. Es posible que no parezca fácil al principio, pero la inspiración llega rápidamente.



Ejemplo de pista:  
« ¡Es mi cumpleaños! »

La carta le recuerda a alguien que es el centro de atención y alrededor de la cual se reúnen todos los demás, como en un cumpleaños. Con esta frase tiene la esperanza de que alguien piense de la misma manera.


*Puedes elegir una pista relacionada o no con la película en la que se basa la carta. Sin embargo, te recomendamos que no hagas referencia a las películas si juegas con personas que no estén familiarizadas con el universo Disney.*

## Ejemplo de puntuación en una partida de 6 participantes




Algunas personas votaron por la carta del rol de cuentacuentos, pero no todas.





**Morado** es el cuentacuentos de este turno, por lo que puntúa **3** .



**Azul** y **Amarillo** han encontrado la carta de la persona con el rol de cuentacuentos, por lo que cada uno puntúa con **3** . **Negro**, **Verde** y **Rojo** no encontraron la carta del rol de cuentacuentos, por lo que no suman puntos. ❌



**Rojo** votó por la carta de **Negro**, por lo que **Negro** obtiene **1**  adicional.


**Negro** y **Verde** votaron por la carta de **Azul**, por lo que **Azul** obtiene **2**  adicionales.



Al final del turno cada participante ha conseguido los siguientes puntos:

 = 3   = 5   = 3   = 1   = 0   = 0 

## Jugando partidas de 3 participantes

Cada participante tiene 7 cartas en la mano en lugar de 6.

- Para crear el acertijo, todo el mundo  (excepto la persona con el rol de cuentacuentos) elige 2 cartas en lugar de 1, por lo que habrá 5 cartas en el tablero, incluida la del rol de cuentacuentos. Al final del turno, esas personas deberán robar 2 cartas en lugar de 1.

- Las reglas son las mismas que en partidas normales. Durante la resolución del acertijo, todo el mundo  (menos la persona con el rol de cuentacuentos) obtiene **1**  adicional si alguien votó a una de sus cartas (da igual cuál).

Aquí tienes 3 ejemplos que te ayudarán a crear tus adivinanzas y a jugar:

1

Pista sutil



A la persona con el rol de cuentacuentos le gustaría decir «¡Suéltalo!» porque la carta le recuerda al castillo liberado de las garras del invierno. Pero como la carta está basada en la película Frozen: El Reino del Hielo, considera que la pista es demasiado obvia. En su lugar, elige «**Renacer**» porque el final del invierno significa el regreso de la primavera y de la vida.

2

Pista echando un vistazo a la ilustración



La persona con el rol de cuentacuentos ve en esta carta a una joven capaz de detener el tiempo y que parece estar descansando. Además, como la escena tiene lugar por la noche, como si fuera la hora de dormir, piensa que la mejor pista es decir «**Descansar**».

3

Pista con referencias Disney



La persona con el rol de cuentacuentos sabe que el Tío Gilito (el personaje que aparece en la carta) cuenta constantemente su fortuna para asegurarse de que no falta nada. En esta carta, parece que está buscando una moneda en particular. Por tanto, decide dar la pista «**Falta una**».

# Dixit™

Descubre el universo de *Dixit*, con el galardonado juego básico y todas sus expansiones, icon más de 12 millones de copias vendidas en todo el mundo!



Los juegos del universo *Dixit* son sencillos y únicos. Fomentan la comunicación y la imaginación, y te trasladan a mundos de ensueño.



Todos los juegos y expansiones con cartas *Dixit* son compatibles entre sí.