

Dixit Kids

Reglamento

Mensaje de los diseñadores

Élodie Clément

Muchas gracias a todo el equipo de Libellud por darme la increíble oportunidad de unirme al universo *Dixit*. Gracias también a Jean-Louis, Théo y Hervine por compartir su experiencia y su desbordante imaginación. ¡Espero que nuestros conejitos hagan realidad vuestros sueños y os traigan muchas alegrías!

Théo Rivière

Me hace muy feliz imaginar este juego en vuestras manos y espero que os proporcione tantas alegrías como las que nos dio a nosotros al diseñarlo. También quiero dar las gracias a Jean-Louis por crear un juego tan increíble como *Dixit*; a todo el equipo de Libellud, que nos cuidó muchísimo durante el desarrollo; a Hervine, por compartir su talento y amabilidad; y un reconocimiento especial a Élodie por su creatividad y apoyo.

Jean-Louis Roubira

No hay peque que no se haya acercado a ver jugar a sus hermanos mayores a *Dixit*, contemplando con envidia sus fascinantes ilustraciones. Las imágenes de las cartas de esta versión infantil reflejan emociones familiares, así que los más jóvenes lo tendrán más fácil para empezar a jugar a *Dixit*. Un agradecimiento especial a Élodie y a Théo por su entusiasmo creativo durante este proyecto.

Las ilustradoras



Seppy (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



¡Escanea este código QR para ver las reglas en vídeo!

<https://t.ly/WAqyC>



Historia

¡Este domingo se celebra la fiesta de cumpleaños del Conejo Cartero! Ya está todo listo... ¡excepto las invitaciones, que aún no se han enviado! Parece que el Conejo Cartero y sus Conejos Ayudantes todavía tienen muchas zanahorias que trocear: hay que enviar todas las invitaciones antes de que se termine la semana, y el tiempo corre. ¡A ver si no cometen errores!

Resumen

Dixit Kids es un juego cooperativo en el que los participantes deben invitar a tantos conejos como puedan a la fiesta de cumpleaños del **Conejo Cartero**. En cada turno, alguien será el **Conejo Cartero**, visitará una **Madriguera** y elegirá a uno de sus conejos como **Invitado**. Luego, el **Conejo Cartero** elige una carta de su mano que tenga relación con el **Invitado**. Esa carta es la **Invitación**. Los demás participantes son los **Conejos Ayudantes**. Deben llevar el correo al conejo que el **Conejo Cartero** no haya elegido. Después, deben encontrar la **Invitación** entre todo el correo y ponérsela en las patas al **Invitado**.

Contenido y preparación

1 1 tablero



Saca todos los componentes de la caja. Coloca el tablero dentro de la caja, encima del inserto de cartón.

2 8 peones de Conejo

Coloca 2 peones de Conejo en cada **Madriguera**.

3 32 piezas de Puerta


Saca 8 piezas al azar: 4  y 4 . Deja a un lado las piezas sobrantes; no se utilizarán en esta partida.

Cierra las **Madrigueras** colocando 2 piezas de **Puerta** (1  y 1 ) en cada **Madriguera**, con el lado del conejo bocarriba.

4 1 peón de Conejo Cartero

Coloca el peón de **Conejo Cartero** en su casilla inicial.

5 1 peón de Sol

Coloca el peón de **Sol**  en su posición inicial en el borde de la caja: «Lunes» o «Miércoles», según la dificultad de la partida.

6 84 cartas *Dixit* y portacartas

Baraja las 84 cartas y entrega 3 cartas bocabajo a cada participante. Deja las cartas sobrantes en el portacartas; representa la **Saca de correo** del **Conejo Cartero**.



Si quieres jugar en modo normal (lo más recomendable para tus primeras partidas), coloca el peón de Sol  en «Lunes».

Cuando te hayas habituado al juego, puedes probar el modo difícil. Coloca el peón de Sol  en «Miércoles».

El participante de más edad será el **Conejo Cartero** durante el primer turno. Ese participante recibe la **Saca de correo**.

Cómo se juega

Conejo Cartero

El *Conejo Cartero* debe elegir a su *Invitado* entre los dos conejos de la *Madriguera* junto a la que se encuentra su peón.

Coloca el peón de *Conejo Cartero* en la casilla que hay delante del conejo elegido. Ese conejo es el *Invitado*.

Después, elige una carta que tenga relación con el *Invitado* de entre las 3 que tiene en la mano.

Por último, deja la carta elegida en la mesa, bocabajo, para que no la vean los demás participantes. Esa carta es la *Invitación*.

Elegir la *Invitación*

Conejos Ayudantes

Los *Conejos Ayudantes* deben llevarle el correo al otro conejo de la *misma Madriguera*, es decir, al conejo que **no** ha elegido el *Conejo Cartero*.

Cuando el *Conejo Cartero* elija a su *Invitado*, cada *Conejo Ayudante* elige una carta de su mano que tenga relación con el otro conejo de la *Madriguera* (el que no tenga delante el peón de *Conejo Cartero*).

Una vez elegida su carta, cada participante la coloca bocabajo sobre la *Invitación*, para que no la vean los demás jugadores.

¿Y si no tengo ninguna carta que tenga relación con el otro conejo de la *Madriguera*? Elige la carta **más opuesta posible** al *Invitado*.

Ejemplo de un turno con 4 participantes

Ana es el *Conejo Cartero*, así que debe elegir a uno de los dos conejos como *Invitado*.

Coloca el peón de *Conejo Cartero* frente al conejo elegido.

Luego, elige una carta que tenga relación con ese conejo y la deja bocabajo.



Carlos, Sergio y Noelia deben llevarle el correo al otro conejo de la *Madriguera*. Cada una de sus cartas debería tener relación con ese conejo.



Carlos elige una carta que coincide a la perfección.



La carta de Sergio no coincide del todo y su significado no es obvio, pero cree que los demás participantes lo entenderán.



Noelia no tiene ninguna carta que coincida, así que juega una carta que no tiene nada que ver con el *Invitado*.

Todos dejan su carta bocabajo sobre la *Invitación*.

Encontrar la *Invitación*

El *Conejo Cartero* recoge todas las cartas jugadas y las mezcla. Después, revela las cartas y las deja bocarriba en la mesa.

¡Si eres el *Conejo Cartero*, asegúrate de no dar ninguna pista sobre qué carta es la *Invitación* ni reaccionar ante ninguna carta cuando las reveles!

Los *Conejos Ayudantes* deben encontrar la *Invitación* entre todas las cartas: ¿cuál tiene más relación con el *Invitado*?

¡Los *Conejos Ayudantes* no pueden hablar durante esta fase! Cuando un *Conejo Ayudante* crea saber qué carta es la *Invitación*, levanta el dedo.

Resolución del turno

Cuando todos los *Conejos Ayudantes* hayan levantado el dedo, el *Conejo Cartero* cuenta hasta tres y todos los *Conejos Ayudantes* señalan al mismo tiempo la carta que creen que es la *Invitación*. El *Conejo Cartero* revela qué carta era la *Invitación* y cuántos *Conejos Ayudantes* la han identificado. Hay dos resultados posibles:

2 o más *Conejos Ayudantes* han encontrado la *Invitación*: ¡el *Invitado* recibe su *Invitación*!



El *Conejo Cartero* abre las puertas de la *Madriguera* y saca los **dos** peones de *Conejo*: ¡el *Invitado* no quiere ir solo a la fiesta! Deja esos 2 peones en las casillas que coinciden con su color en el centro del tablero.



Vuelve a dejar las dos piezas de *Puerta* en la *Madriguera*, con el lado de puerta cerrada bocarriba. El peón de *Conejo Cartero* ya no tendrá que volver a visitar esta *Madriguera* durante el resto de la partida.



Menos de 2 *Conejos Ayudantes* han encontrado la *Invitación*: ¡Oh, no! La *Invitación* se ha perdido entre el correo... El *Conejo Cartero* tendrá que volver a visitar esta *Madriguera* más tarde para darle una *Invitación* al conejo.

Ejemplo con 4 participantes



¡Noelia y Sergio han encontrado la **Invitación!**

Como 2 **Conejos Ayudantes** la han encontrado, el **Invitado** recibe su **Invitación**. Los 2 conejos de la **Madriguera** acuden a la fiesta.



¡Dixit Kids es un juego que fomenta la imaginación y el debate! Después de cada turno, hablad sobre vuestras decisiones y las cartas que habéis jugado.

Final del turno

El **Conejo Cartero** avanza el peón de Sol ☀️ al siguiente día de la semana.



Si el peón de Sol ☀️ todavía no ha llegado al «Domingo», empieza un turno nuevo. El **Conejo Cartero** le entrega la **Saca de correo** al participante de su izquierda, que se convierte en el nuevo **Conejo Cartero** durante la siguiente ronda. El nuevo **Conejo Cartero** descarta las cartas utilizadas en la ronda anterior. Después, reparte 1 carta nueva bocaabajo a cada participante, sin mirarlas, de forma que cada participante vuelva a tener **3** cartas en la mano.

El **Conejo Cartero** mueve su peón por el camino (siguiendo las flechas) hasta la siguiente **Madriguera** cuyas puertas tengan el lado de los conejos bocarriba. ¡Empieza un nuevo turno!

Final de la partida

La partida termina cuando:

- Todos los peones de **Conejo** estén colocados alrededor de la mesa central del tablero

o bien

- El peón de Sol ☀️ haya llegado a su posición final: «Domingo».

Coloca el peón de **Conejo Cartero** en su lugar de la mesa: ¡ya puede empezar la fiesta de cumpleaños! ¿Habéis conseguido que sea una fiesta memorable?

0 conejos invitados	El Conejo Cartero se siente un poco solo...
2 conejos invitados	Una fiesta modesta pero entrañable.
4 conejos invitados	Aunque hay algunas sillas vacías, ¡todo el mundo se lo pasa bien!
6 conejos invitados	¡El Conejo Cartero recordará esta fiesta durante mucho tiempo!
8 conejos invitados	¡Es una fiesta increíble, con litros y litros de zumo de zanahoria!

Créditos 2025: Diseño: Élodie Clément, Théo Rivière y Jean-Louis Roubira · Ilustraciones: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) e Iris Wincker (Lemonjuiceday) · Jefes de estudio: Mathieu Aubert y Benoît Forget · Dirección de proyecto: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault y Alexandra Soporan · Desarrollo: Lucas Forlacroix · Desarrollo adicional: Wilfried y Marie Fort · Dirección artística, maqueta y ergonomía: Hervine Galliou · Diseño gráfico: Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin y Vincent Diez · Dirección de producción: Stéphane Robert · Ventas internacionales: Marin Mari · Dirección de marketing: Anne-Sophie Martin e Inès Othmann · Comunicación: Clément Garnier y Rosie Howe · Administración: Marion Ludovici · Otros colaboradores: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz y Oleksandr Nevskiy. Los diseñadores del juego y los equipos de Libellud y Space Cow quieren dar las gracias a Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia y Léa, Aline y sus pequeños probadores de juegos, y a la Maison des 3 Quartiers de Poitiers.

Dixit™ es un juego diseñado por Jean-Louis Roubira y publicado por

Libellud

Dixit

Amplía el sueño con familiares o amigos

¡Explora las diferentes versiones y expansiones del universo Dixit, un galardonado juego que ha vendido más de 12 millones de copias!



Disney
EDITION