

AUTORE: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATORE: Marie CARDOUAT

PROGETTAZIONE: Régis BONNESSÉE

Dixit

Regolamento



Nota dell'autore

"Quando eravamo bambini, cosa c'era di più universale e divertente delle nostre partite a nascondino? Con questo gioco ho voluto permettere a tutti di riconnettersi con il proprio bambino interiore..."

Come posso usare una parola o una frase per mettere i miei compagni di gioco sulla strada giusta, pur mantenendo abbastanza ambiguità? Portandoci in uno spazio di emozioni e sorprese, *Dixit* è riuscito ad affascinare moltissime persone, dai più giovani ai meno giovani, spingendoci ai limiti della nostra immaginazione. Soprattutto però, *Dixit* ci rende più vicini. Forse perché per noi l'immagine è fondamentale."

Riconoscimenti: Autore: Jean-Louis Roubira · Illustratore: Marie Cardouat · Direzione Studio: Mathieu Aubert · Responsabile Progetto: Laurent Contios · Sviluppo del Gioco: Valentin Gaudicheau · Direttore Artistico: Maëva Da Silva · Layout: Thomas Dutertre · Progetto Grafico: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris · Responsabile Produzione: Alexandra Soporan · Vendite Internazionali: Maximilien Da Cunha · Direzione Marketing: Laurent Contios · Comunicazione ed Eventi: Isabelle Doll & Paul Neveu · Back Office: Marion Ludovici & Pascale Belot

Panoramica del Gioco

Durante ogni turno, un diverso giocatore interpreta il ruolo del "narratore" . Egli ottiene punti () facendo indovinare la propria carta agli altri giocatori , fornendo loro un indizio. **Questo indizio deve però essere sottile, perché se tutti indovinano la sua carta, il narratore non ottiene alcun punto!** Tutti gli altri giocatori ottengono punti () indovinando la carta del narratore e convincendo gli altri giocatori a votare la loro carta.

La partita termina quando uno o più giocatori raggiungono o superano i 30 . Il giocatore con più  è il vincitore.

Preparazione

Contenuto

- ◆ Questo regolamento
- ◆ 84 carte *Dixit*
- ◆ 8 plance per votare
- ◆ 8 conigli in legno
- ◆ 1 tabellone composto da:
 - A** 1 percorso segnapunti
 - B** 8 slot per le carte
 - C** 1 riepilogo per i giocatori
(Promemoria su come segnare i punti)

Svolgimento del Gioco

Dopo la preparazione, il primo giocatore a trovare un indizio per fare indovinare una delle sue carte diventa il narratore  per il primo turno.

Scegliere una Carta

Il narratore guarda le 6 carte che ha in mano. Ne seleziona una che lo ispira e (**senza mostrarla agli altri giocatori**) formula un indizio pronunciandolo ad alta voce (*una parola o una frase, vedi "Suggerimenti per il Narratore" nella pagina successiva*). Poi, ogni altro giocatore sceglie, tra le 6 carte che ha in mano, la carta che meglio si adatta all'indizio pronunciato dal narratore. Successivamente, ogni giocatore passa **segretamente** la carta scelta al narratore, il quale **mescola** tutte le carte ricevute con la sua.

Indovinare la Carta del Narratore

Il narratore colloca casualmente le carte a faccia in su intorno al tabellone, accanto agli slot indicati per le carte (i numeri sugli slot devono essere visibili).
Esempio: Con 6 giocatori, il narratore colloca le 6 carte negli slot numerati da 1 a 6.

L'obiettivo degli altri giocatori è trovare la carta del narratore. Ogni giocatore (a eccezione del narratore) prende la propria plancia, poi gira segretamente la ruota per indicare il numero della carta che pensa appartenga al narratore. I giocatori non possono votare la loro stessa carta. Quando tutti hanno votato, i giocatori rivelano simultaneamente le loro plance e le collocano sulle carte a cui si riferiscono.

A questo punto inizia la fase del punteggio. Il narratore rivela qual è la sua carta e conta il numero di voti che ha ricevuto:



Se **tutti** i giocatori hanno votato per la carta del narratore **oppure** se **nessun** giocatore ha votato per la carta del narratore:

-  Il narratore non ottiene alcun punto .
-  Gli altri giocatori ottengono 2  a testa.



Se **alcuni** giocatori hanno votato per la carta del narratore, **ma non tutti**:

-  Il narratore ottiene 3 .
-  Anche i giocatori che hanno votato per la carta del narratore ottengono 3 . Gli altri giocatori non ottengono alcun punto .



Inoltre, ogni giocatore  (a eccezione del narratore) ottiene 1  bonus per ogni voto ricevuto dalla propria carta.

I giocatori muovono il proprio coniglio in avanti lungo il percorso segnapunti di una casella per ogni  ottenuto.

Fine del turno

Tutte le carte usate durante il turno vengono collocate a faccia in su in un mazzo lontano dall'area di gioco, per formare la pila degli scarti. Poi, ogni giocatore pesca una carta dal mazzo di pesca per averne nuovamente 6 in mano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo di pesca per darne una a ogni giocatore, le carte rimanenti e le carte nella pila degli scarti vengono mescolate insieme per formare il nuovo mazzo di pesca.

Il giocatore alla sinistra del narratore diventa il nuovo narratore per il prossimo turno.

Fine del gioco: Se alla fine di un turno uno o più giocatori hanno raggiunto o superato i 30  sul percorso segnapunti, la partita termina immediatamente. Il giocatore che ha il maggior numero di  è il vincitore. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

- 1 Ogni giocatore sceglie un colore, poi prende la plancia e il coniglio corrispondenti.
- 2 Ogni giocatore colloca il proprio coniglio sulla casella di partenza del percorso segnapunti. Questo coniglio indica il numero di  ottenuti dal giocatore dall'inizio della partita.
- 3 Mescolate tutte le 84 carte e distribuitene 6 a faccia in giù a ogni giocatore.
- 4 Formate un mazzo di pesca con le carte rimanenti.



Suggerimenti per il Narratore

L'indizio può essere una frase composta da quante parole si desidera. L'indizio può essere inventato oppure tratto da un'opera esistente (poesie, canzoni, film, proverbi...). L'indizio può persino essere cantato, mimato, oppure essere un'onomatopea.

Se l'indizio è troppo facile (per esempio troppo descrittivo) o troppo difficile (troppo astratto o personale), il narratore potrebbe non ottenere alcun punto. Il narratore deve trovare il giusto equilibrio, in modo che almeno un giocatore, ma non tutti, riesca a indovinare la sua carta. All'inizio potrebbe non sembrare semplice, ma l'ispirazione arriva velocemente!



Esempio 1: Il narratore dice "È il MIO compleanno!". La carta gli ricorda qualcuno che è sotto i riflettori e attorno al quale si concentra tutta l'attenzione, come nel caso di un compleanno. Spera che alcuni giocatori seguano la sua linea di pensiero!

Esempio 2: Il narratore dice "Rinascita". Questa carta gli ricorda la vita che va avanti e passa da una generazione all'altra. Ritiene che questa parola sia un indizio ben equilibrato e che la sua carta possa essere indovinata senza risultare troppo ovvia. Spera di averla azzeccata!



Esempio di Punteggio per una Partita a 6 Giocatori



Alcuni giocatori hanno votato per la carta del narratore, ma non tutti.



Rosa è il narratore per questo turno, quindi ottiene 3 .



Blu e Verde hanno indovinato la carta del narratore, quindi ottengono 3  ciascuno.

Viola, Giallo e Rosso non hanno indovinato la carta del narratore, quindi non ottengono alcun punto .



Rosso ha votato per la carta di Viola, quindi Viola ottiene 1  bonus.

Viola e Giallo hanno votato per la carta di Blu, quindi Blu ottiene 2  bonus.

Alla fine di questo turno i giocatori hanno ottenuto rispettivamente:

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

Partita a 3 Giocatori

I giocatori giocano con 7 carte in mano invece di 6.

- Per scegliere una carta, ogni giocatore  (a eccezione del narratore) seleziona 2 carte invece di 1, in modo che ci siano 5 carte disposte intorno al tabellone, inclusa la carta del narratore. Alla fine del turno, ogni giocatore completa la propria mano pescando 2 carte invece di 1.

- Durante la fase di punteggio, i giocatori  (a eccezione del narratore) ottengono comunque 1  bonus se hanno ricevuto un voto per la loro carta (a prescindere da quale carta).

Per il resto le regole rimangono invariate.

Dixit

Espansioni

Il sogno continua con le espansioni!

QUEST
*Un'onirica ricerca
della purezza*

JOURNEY
*Un viaggio misterioso
e incantato*

ORIGINS
*Un tuffo alla sorgente
di mondi fantastici*

DAYDREAMS
*Un emozionante
sogno a occhi aperti*

MEMORIES
*Uno sfavillante
ricordo di un'infanzia
lontana*

REVELATIONS
*Una dolce scoperta sotto
una luce fatata*

HARMONIES
*L'alba di un nuovo
equilibrio naturale*

ANNIVERSARY
*Il magico incontro di
tutti questi universi*

MIRRORS
*Un riflesso agrodolce
della nostra società*

*Ogni espansione presenta un universo originale di 84 carte,
uniche e magnificamente illustrate...*



...E molte altre arriveranno!