

Disney  
EDITION

DESIGNER: Jean-Louis ROUBIRA

ILLUSTRAZIONI: Natalie DOMBOIS

EDITORE: Régis BONNESSÉE

# Dixit

Regolamento



Se conoscete già le regole di Dixit, non sono cambiate! Se lo desiderate, potete giocare utilizzando riferimenti Disney per formulare gli indizi.

## Nota del designer

Dixit è nato dal mio desiderio di offrire ai giocatori un viaggio pieno di sorprese attraverso un mondo immaginario e poetico.

Ogni illustrazione del gioco apre una finestra sul giardino dei nostri sogni, e basterà una parola per dividerne le meraviglie con tutti.

Nel corso degli anni, e per la gioia dei giocatori, la straordinaria immaginazione di diversi illustratori ci ha portato ad avventurarci in nuove terre da sogno.

Ora, per la prima volta in assoluto, il mondo di Dixit esplorerà le magiche storie Disney e Pixar! Un incontro davvero epico che scatenerà la fantasia dei giocatori. Unisciti a noi in questa nuovissima avventura e vivi la magia Disney.

**Riconoscimenti 2023:** Designer: Jean-Louis Roubira • Illustrazioni: Natalie Dombois • Direzione Studio: Mathieu Aubert • Gestione del Progetto: Anouk Girard-Dagnas • Sviluppo: Valentin Gaudicheau • Direzione Artistica: Maéva Da Silva • Layout: Thomas Dutertre • Progetto Grafico: Simon Hay e Joëva Gaubin • Responsabile Produzione: Stéphane Robert • Vendite Internazionali: Maximilien Da Cunha • Direzione Marketing: Laurent Contios • Comunicazione: Dorine Metral-Charvet e Ophélie Pimbert-Gris • Eventi: Paul Neveux • Amministrazione: Marion Ludovici • Licenze Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld e Clotilde Borges • Team Disney: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish e Katreena Lines • Altri Contributi: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Traduzione: Vittoria Vincenzi • Revisione: Silvia Vignali, Vittoria Vincenzi.

Libellud

## 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 30 punti . Quel giocatore (o quei giocatori) è il vincitore. \*

## Preparazione

### Contenuto

- ◆ Questo regolamento
- ◆ 84 carte *Dixit*
- ◆ 6 plance per votare
- ◆ 6 personaggi in legno
- ◆ 1 tabellone composto da:
  - A** 1 percorso segnapunti
  - B** 6 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 1 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 5 giocatori, il narratore colloca le 5 carte negli slot numerati da 1 a 5.*

**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 personaggio in avanti lungo il percorso segnapunti di 1 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 1 carta dal mazzo di pesca per averne nuovamente 6 in mano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo di pesca per darne 1 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 **30**  sul percorso segnapunti, la partita termina immediatamente. Quel giocatore (o quei giocatori) 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 personaggio corrispondenti.
- 2 Ogni giocatore colloca il proprio personaggio sulla casella di partenza del percorso segnapunti. Questo personaggio 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 la celebrazione di una nascita. Vede qualcuno che si trova al centro dell'attenzione, come nel caso di un compleanno. Spera che alcuni giocatori seguano la sua linea di pensiero!

Potete scegliere un indizio che sia o meno collegato alla storia Disney a cui è tratta la carta. Tuttavia, vi consigliamo di non fare direttamente riferimento alla storia se state giocando con persone che hanno poca familiarità con i contenuti Disney.

## Esempio di Punteggio per una Partita a 6 Giocatori



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



Il **Viola** è il narratore per questo turno, quindi ottiene 3 ☁️.



Il **Blu** e il **Giallo** hanno indovinato la carta del narratore, quindi ottengono 3 ☁️ ciascuno.

Il **Nero**, il **Verde** e il **Rosso** non hanno indovinato la carta del narratore, quindi non ottengono alcun punto ❌.



Il **Rosso** ha votato per la carta del **Nero**, quindi il **Nero** ottiene 1 ☁️ bonus.

Il **Nero** e il **Verde** hanno votato per la carta del **Blu**, quindi il **Blu** ottiene 2 ☁️ bonus.

Alla fine di questo turno i giocatori hanno ottenuto rispettivamente:



## 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.

- Per il resto, le regole rimangono invariate. 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 dalla carta).

Ecco 3 esempi per aiutarvi a formulare i vostri indizi e giocare:

1

Con sfumature più sottili



Il Narratore vorrebbe dire "All'alba sorgerò" perché la carta gli ricorda il castello liberato dalla morsa dell'inverno. Dal momento però che la carta è basata sul film *Frozen - Il regno di ghiaccio*, da cui è tratta questa citazione, ritiene che l'indizio sia troppo ovvio. Sceglie invece **"Rinascita"** perché la fine dell'inverno significa il ritorno della primavera e della vita.

2

Osservando semplicemente le immagini



Il narratore vede in questa carta una giovane ragazza che ferma il tempo. Gli sembra che la ragazza stia riposando, e la scena si svolge di notte, come se fosse ora di andare a dormire. Per questo formula l'indizio **"Fai una pausa"**.

3

Con riferimenti Disney



Il Narratore sa che Zio Paperone (il personaggio raffigurato sulla carta) conta sempre le monete nel suo deposito per assicurarsi che non manchi nulla. In questa carta, sembra che stia cercando una moneta in particolare. Per questo formula l'indizio **"Quella mancante"**.

# Dixit™

Scoprite l'universo di *Dixit*. Il pluripremiato gioco base e tutte le espansioni hanno venduto oltre 12 milioni di copie!



I giochi dell'universo *Dixit* sono semplici e unici. Favoriscono la comunicazione e l'immaginazione, e vi faranno viaggiare in mondi fantastici e onirici.



Tutti i giochi e le espansioni hanno carte *Dixit* e sono compatibili tra loro.