

Dixit

Kids



Regolamento

Qualehe parola da parte degli autori

Élodie Clément

Ringrazio tutto il team di Libellud per avermi dato questa incredibile opportunità di essere coinvolta in un gioco dell'universo *Dixit*. Grazie anche a Jean-Louis, Théo e Hervine per aver condiviso la loro esperienza e la loro sconfinata immaginazione. Spero che i nostri coniglietti possano realizzare i vostri sogni e portarvi gioia.

Théo Rivière

Immaginare questo gioco nelle vostre mani mi rende davvero felice e spero che vi porti tanta gioia quanta ne abbiamo provata noi nel crearlo. Grazie a Jean-Louis per averci dato fiducia e per aver creato l'incredibile gioco *Dixit*. Grazie anche a tutto il team di Libellud, che ci ha viziati e coccolati durante lo sviluppo, e a Hervine per aver condiviso il suo talento e la sua gentilezza. Un ringraziamento speciale va a Élodie per la sua creatività e il suo sostegno.

Jean-Louis Roubira

I bambini piccoli guardavano con invidia i loro fratelli e sorelle maggiori che giocavano a *Dixit*, osservando tutte le immagini accattivanti che venivano giocate. Le immagini delle carte di questa versione per bambini raffigurano emozioni familiari, così anche i più piccoli possono iniziare a giocare a *Dixit*. Un grande ringraziamento a Élodie e Théo per la loro creatività e il loro entusiasmo durante questo progetto.

Le artiste



Seppyo (Mélanie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)

6+

3-6
25'



Scansionate questo codice QR per il video delle regole!
<https://bit.ly/3XFbhos>



Libellud

SPACE
Cow

asmodee
KIDS

La storia

Domenica c'è la festa di compleanno di Coniglia Corriera! Tutto è pronto... tranne gli inviti, che non sono ancora stati spediti! Coniglia Corriera e i suoi apprendisti hanno ancora tantissime carote da tagliare: devono mandare tutti gli inviti entro la fine della settimana e il tempo a loro disposizione sta per scadere. Speriamo che non commettano errori!

Panoramica del gioco

Dixit Kids è un gioco collaborativo in cui dovete invitare quanti più conigli possibile alla festa di compleanno di **Coniglia Corriera**!

Durante un turno, un giocatore interpreterà **Coniglia Corriera**. Quando visita una **Tana**, sceglie uno dei conigli come suo **Ospite**. **Coniglia Corriera** sceglie dalla propria mano una carta che corrisponda allo stato d'animo dell'**Ospite**: quella carta è l'**Invito**.

Gli altri giocatori sono i **Coniglietti Portalettere**. Devono consegnare la posta al coniglio che **Coniglia Corriera** non ha scelto.

Poi devono trovare l'**Invito** nella posta per poterlo mettere nella zampa dell'**Ospite**.

Contenuto del gioco e preparazione

1 1 tabellone

Estraete tutti i componenti di gioco dalla scatola. Collocate il tabellone all'interno della scatola, sopra all'inserto di cartone.

2 8 pedine Coniglio in legno

Collocate 2 pedine Coniglio in ogni **Tana**.



Per la modalità standard (consigliata per le prime partite), collocate la pedina Sole ☀ su "Lunedì".

Una volta che avrete preso dimestichezza con il gioco, potete provare la modalità più difficile.

Collocate la pedina Sole ☀ su "Mercoledì".

3 32 tessere Porta

Prendete 8 tessere casuali: 4 🌹 e 4 🌳. Mettete da parte le tessere rimanenti, non verranno utilizzate in questa partita.

Chiudete le **Tane** collocando 2 tessere **Porta** (1 🌹 e 1 🌳) su ogni **Tana**, con il lato "coniglio" a faccia in su.



4 1 pedina Coniglia Corriera

Collocate la pedina **Coniglia Corriera** sulla rispettiva casella di partenza.



5 1 pedina Sole

Collocate la pedina **Sole** ☀ nella rispettiva posizione di partenza lungo il bordo della scatola: potete scegliere se collocarla su "Lunedì" o "Mercoledì", a seconda di quanto vogliate che sia difficile la partita.

6 84 carte Dixit e un portacarte

Mescolate le 84 carte e distribuitene 3 a faccia in giù a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti nel portacarte, che rappresenta la Borsa Portalettere di **Coniglia Corriera**.



Il giocatore più grande è **Coniglia Corriera** per il primo turno. Consegnate la Borsa Portalettere a quel giocatore.

Svolgimento del gioco



Coniglia Corriera

Coniglia Corriera deve scegliere il proprio **Ospite** tra i 2 conigli che si trovano nella *Tana* su cui è collocata la sua pedina.

Coniglia Corriera muove la propria pedina sulla casella davanti al coniglio che ha scelto. Quel coniglio è ora l'**Ospite**.

Poi sceglie una carta che corrisponda allo stato d'animo di quell'**Ospite** tra le 3 carte che ha in mano.

Colloca la carta scelta a faccia in giù sul tavolo, tenendola segreta agli altri giocatori. Quella carta è l'**Invito**.

Scegliere l'**Invito**



Coniglietti Portalettere

I **Coniglietti Portalettere** devono consegnare la posta all'altro coniglio che si trova nella **stessa Tana**, cioè il coniglio che **non** è stato scelto da *Coniglia Corriera*.

Dopo che *Coniglia Corriera* ha scelto il proprio **Ospite**, ogni **Coniglietto Portalettere** sceglie una carta dalla propria mano che corrisponda allo stato d'animo dell'altro coniglio nella *Tana* (il coniglio che non ha la pedina *Coniglia Corriera* davanti a sé).

Quando ogni giocatore ha scelto la propria carta, la colloca a faccia in giù sull'**Invito**, tenendo la carta segreta agli altri giocatori.



E se non avete una carta che corrisponda allo stato d'animo dell'altro coniglio nella *Tana*? Scegliete una carta che sia **il più possibile l'opposto** dello stato d'animo dell'**Ospite**.

Esempio di una partita con 4 giocatori

Silvia è *Coniglia Corriera*, quindi deve scegliere quale dei 2 conigli sarà il suo **Ospite**.

Colloca la pedina *Coniglia Corriera* davanti al coniglio che ha scelto.

Sceglie una carta che corrisponda allo stato d'animo di quel coniglio, e la colloca a faccia in giù.



Giacomo, Gabriele e Deborah devono consegnare la posta all'altro coniglio nella *Tana*. Ognuna delle loro carte dovrebbe corrispondere allo stato d'animo di quel coniglio.

Giacomo sceglie una carta che corrisponde perfettamente.

La carta di **Gabriele** non corrisponde così bene. Il significato di questa carta non è scontato, ma pensa che gli altri giocatori lo capiranno.

Deborah non ha una carta che corrisponda. Gioca quindi una carta molto diversa dallo stato d'animo dell'**Ospite**.

Tutti i giocatori collocano le loro carte a faccia in giù sull'**Invito**.

Trovare l'**Invito**

Coniglia Corriera prende tutte le carte che sono state giocate e le mescola assieme. Colloca queste carte a faccia in su sul tavolo.

Quando interpretate *Coniglia Corriera*, assicuratevi di non dare alcun indizio su quale carta sia l'**Invito** e cercate di non reagire in nessun modo quando rivelate le carte!

I **Coniglietti Portalettere** devono trovare l'**Invito** tra le carte: quale carta corrisponde meglio allo stato d'animo dell'**Ospite**?

I **Coniglietti Portalettere** non devono parlare in questa fase della partita! Quando un **Coniglietto Portalettere** ha deciso quale carta pensa che corrisponda all'**Invito**, alza la propria mano.

Risoluzione di un turno

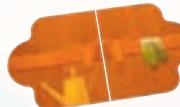
Una volta che tutti i **Coniglietti Portalettere** hanno alzato la propria mano, *Coniglia Corriera* conta fino a tre, poi tutti i **Coniglietti Portalettere** indicano contemporaneamente la carta che pensano corrisponda all'**Invito**. *Coniglia Corriera* rivela la carta che corrisponde all'**Invito** e conta quanti **Coniglietti Portalettere** sono riusciti a trovarla.

Ci sono due scenari possibili:

Due o più **Coniglietti Portalettere** hanno trovato l'**Invito**: l'**Ospite** riceve il suo **Invito**!



Coniglia Corriera apre le porte della *Tana* ed estrae **entrambe** le pedine Coniglio: l'**Ospite** non vuole andare alla festa da solo! Collocate queste 2 pedine nelle caselle corrispondenti ai colori delle pedine al centro del tabellone.

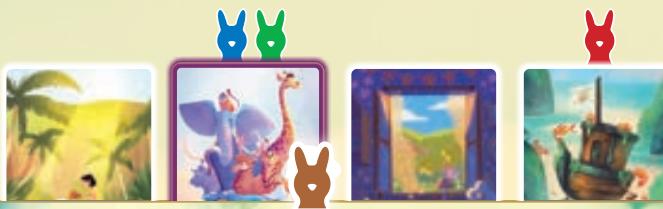


Rimettete le due tessere *Porta* sulla *Tana*, mostrando il lato "porta chiusa". La pedina di *Coniglia Corriera* non dovrà più visitare di nuovo questa *Tana* per il resto della partita.

Meno di due Coniglietti Portalettere hanno trovato l'**Invito**: Oh no! L'**Invito** si è perso nella posta...

Coniglia Corriera dovrà visitare ancora questa *Tana* in un secondo momento per poter dare un **Invito** al coniglio.

Esempio di una partita con 4 giocatori



Deborah e Gabriele hanno trovato l'**Invito**!

Due **Coniglietti Portalettere** sono riusciti a trovarlo, quindi l'**Ospite** ha ricevuto l'**Invito**. I 2 conigli nella *Tana* parteciperanno alla festa.



Fine del turno

Coniglia Corriera muove la pedina Sole sul giorno della settimana successivo.



Se la pedina Sole non ha ancora raggiunto "Domenica", preparate un nuovo turno. **Coniglia Corriera** consegna la **Borsa Portalettere** al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore diventa **Coniglia Corriera** per il round successivo. La nuova **Coniglia Corriera** mette da parte le carte utilizzate nel round precedente. Poi, distribuisce 1 nuova carta a faccia in giù a ogni giocatore (incluso sé stesso) senza guardarla, in modo che tutti abbiano di nuovo 3 carte in mano.

Coniglia Corriera muove la propria pedina lungo il percorso fino alla *Tana* successiva che presenta le porte con il lato "coniglio" a faccia in su (seguendo le frecce). Poi ha inizio un nuovo turno!



Martedì Lunedì

Fine della partita

La partita termina quando:

- Tutte le pedine **Coniglio** sono sedute intorno al tavolo presente al centro del tabellone **oppure**
- La pedina Sole ha raggiunto la sua posizione finale: "Domenica".

Collocate la pedina **Coniglia Corriera** nel rispettivo posto intorno al tavolo: la festa di compleanno può avere inizio! Quanto sarà memorabile?

0 conigli ospiti	Coniglia Corriera si sente un po' sola...
2 conigli ospiti	È una piccola ma dolce festa.
4 conigli ospiti	Nonostante qualche sedia vuota, tutti si stanno divertendo!
6 conigli ospiti	Coniglia Corriera si ricorderà di questa festa per molto tempo!
8 conigli ospiti	È una festa meravigliosa, con litri di succo di carota!

Riconoscimenti 2025: Design del gioco: Élodie Clément, Théo Rivière e Jean-Louis Roubira · Illustrazioni: Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) e Iris Wincker (Lemonjuiceday) · Direzione studio: Mathieu Aubert e Benoît Forget · Responsabili progetto: Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Courbeault e Alexandra Soporan · Sviluppo: Lucas Forlacroix · Supporto allo sviluppo: Wilfried e Marie Fort · Direzione artistica, responsabile prototipi ed ergonomia: Hervine Galliou · Progetto grafico: Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin e Vincent Diez · Responsabile produzione: Stéphane Robert · Responsabile rapporti con i partner: Marin Mari · Marketing: Anne-Sophie Martin e Inès Othmann · Comunicazione: Clément Garnier e Rosie Howe · Amministrazione: Marion Ludovici · Altri contributi: Maéva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz e Oleksandr Nevskiy. Gli autori, i team di Libellud e di Space Cow ringraziano Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia e Léa, Aline e i loro piccoli playtester, e la Maison des 3 Quartiers a Poitiers.

Dixit™ è un gioco di
Jean-Louis Roubira pubblicato da



Dixit™

prolungate il sogno, insieme alla famiglia e agli amici

Esplorate le altre versioni ed espansioni
dell'universo *Dixit*, un gioco pluripremiato
che ha venduto oltre 12 milioni di copie!



Disney
EDITION