

Dixit Kids

Regolamento

Qualche 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)



Scansionate questo codice QR per il video delle regole!

<https://bit.ly/3XFBhos>



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 dovreste 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 tabellone



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

2 8 pedine Coniglio in legno

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

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**.



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".

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.

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.



Dixit Kids è un gioco che stimola la vostra immaginazione e vi sprona a parlare! Dopo ogni turno, discutete delle vostre scelte e delle carte che avete giocato.

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!

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 Gourbeault 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: Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthias Gaciars 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

Libellud

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