

DISEÑO: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRACIONES: Marie CARDOUAT y Pierô
EDICIÓN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Reglamento

Nota del diseñador

Embárcate en un viaje repleto de descubrimientos en *Dixit Odyssey* para conocer mejor a tus acompañantes, pero, sobre todo, ¡para conocerte a ti mismo! En esta sala de espejos, cada imagen representa una faceta de un sueño y te conduce a un universo paralelo que te resultará extrañamente familiar. En mi opinión, *Dixit Odyssey* ofrece una experiencia de juego muy especial que pone a cada participante en contacto con su creatividad interior.

Despliega tus alas, ¡todo es posible!

Créditos 2023 : Diseño: Jean-Louis Roubira • Ilustraciones: Marie Cardouat y Pierô • Jefe de estudio: Mathieu Aubert • Dirección de proyecto: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault y Camille Jaulin • Desarrollo: Lucas Forlacroix • Dirección artística: Hervine Galliou • Maqueta y ergonomía: Joëva Gaubin y Thomas Dutertre • Diseño gráfico: Simon Hay • Dirección de producción: Gracia Stephan y Stéphane Robert • Ventas internacionales: Maximilien Da Cunha y Marin Mari • Dirección de marketing: Laurent Contios y Anne-Sophie Martin • Comunicación: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier y Rosée Howe • Coordinación de eventos: Paul Neveur • Administración: Marion Ludovici • Equipo Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas y Oleksandr Nevskiy • Traducción: Moisés Busanya • Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Resumen

En cada turno, una persona diferente asume el rol de «Cuentacuentos» y obtiene puntos si logra que el resto de participantes adivine su carta gracias a una pista que les proporcionará. **Pero esa pista debe ser sutil, porque si todo el mundo adivina su carta, la persona con el rol de Cuentacuentos no ganará ningún punto.**

Las demás personas obtienen puntos si adivinan la carta de la persona con el rol de Cuentacuentos y logran que la carta que han jugado como señuelo reciba votos.

En *Dixit Odyssey* tienes dos votos. ¡Úsalos con cabeza! ¿Te la jugarás en tu pugna por la victoria?

La partida termina cuando una o varias personas alcanzan los 30 puntos. Quien tenga más puntos gana la partida.

Preparación

Contenido

- Este reglamento
- 84 cartas *Dixit*
- 2x12 diales de Votación
- 12 Conejos de madera
- 12 fichas de Color
- 1 tablero con:
 - A** 1 escala de puntuación
 - B** 12 espacios para cartas
 - C** 1 ayuda de juego (Recordatorio de cómo ganar puntos)

Cómo jugar

Después de la preparación, aquella persona que pueda formular un acertijo para dar una pista toma el rol de Cuentacuentos del primer turno.

Formular un acertijo

La persona con el rol de Cuentacuentos mira las 6 cartas de su mano y selecciona aquella que más le inspire, **sin enseñarla** a las demás personas. A continuación, proporcionará una pista en voz alta (una palabra o frase, consulta «Consejos para el rol de Cuentacuentos» más adelante). Las demás personas eligen a su vez una de las 6 cartas de su mano, la que les parezca más adecuada para ilustrar la pista dada por la persona con el rol de Cuentacuentos. Luego, cada participante entrega **en secreto** la carta elegida a la persona con el rol de Cuentacuentos y, una vez las tenga todas, las **barajará** junto con la carta que eligió.

Resolver el acertijo

La persona con el rol de Cuentacuentos coloca al azar las cartas bocarriba alrededor del tablero de juego junto a los espacios indicados para las cartas (los números de los espacios deben permanecer visibles). *Por ejemplo: en una partida de 6 participantes, coloca las 6 cartas en los espacios numerados del 1 al 6.*

El objetivo es encontrar la carta de la persona con el rol de Cuentacuentos. Cada persona (excepto la del rol de Cuentacuentos) toma sus 2 diales de Votación, y luego los hace girar en secreto para mostrar el número de la carta que cree que es la del rol de Cuentacuentos.

Cada persona tiene dos opciones:

- Votar a 2 cartas diferentes, de esa manera tendrá más probabilidades de encontrar la carta de la persona con el rol de Cuentacuentos.
- O votar 2 veces a la misma carta para ganar más puntos si encuentra la carta de la persona con el rol de Cuentacuentos.

Nadie puede votar por su propia carta. Cuando todas las personas hayan votado, deberán revelar simultáneamente sus diales de Votación y ponerlos sobre las cartas a las que se refieren.

Y entonces comienza la fase de puntuación. La persona con el rol de Cuentacuentos revela cuál es su carta y contabiliza el número de votos que ha recibido:

Si todas las personas votaron por la carta del rol de Cuentacuentos:

La persona con el rol de Cuentacuentos no gana puntos. ✗

Las demás personas obtienen 4 puntos cada una.

Si algunas personas, pero no todas, votaron por la carta del rol de Cuentacuentos:

La persona con el rol de Cuentacuentos gana 3 puntos.

Cada persona que votó por la carta del rol de Cuentacuentos gana 3 puntos por cada dial de Votación que haya puesto en esa carta:

✗ = ✗ / ✓ = 3 / ✓ = 6

Si nadie votó por la carta del rol de Cuentacuentos:

La persona con el rol de Cuentacuentos no gana puntos. ✗

Las demás personas obtienen 2 puntos cada una.

Además, en todos los casos, cada persona (excepto la persona con el rol de Cuentacuentos) consigue adicional por cada vial de Votación en su carta.

Mueve los Conejos de madera una casilla a lo largo de la escala de puntuación por cada punto conseguido.

Final del turno

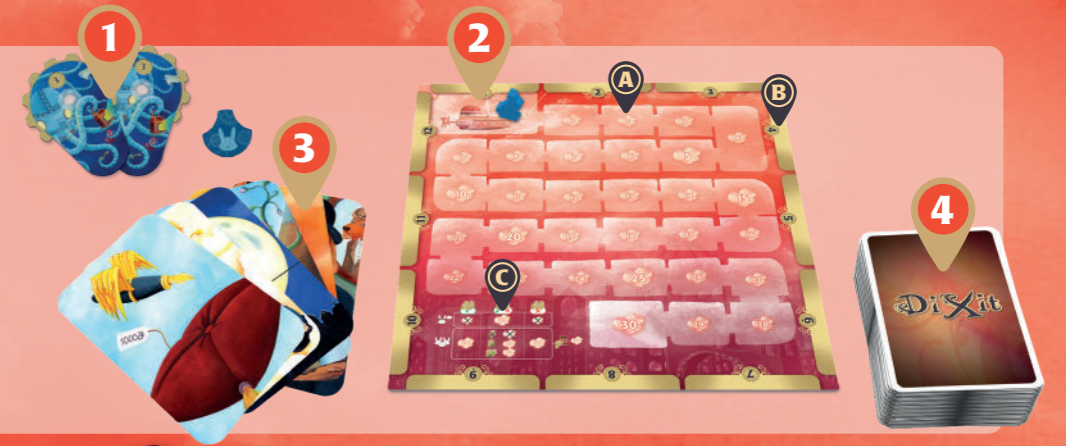
Coloca en una pila de descartes bocarriba todas las cartas jugadas durante el turno. A continuación, todo el mundo roba una carta del mazo de robo para volver a tener 6 cartas en su mano. Si no quedan suficientes cartas en el mazo de robo para cada participante, pon las cartas que queden en la pila de descartes. Después, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

La persona sentada a la izquierda de la persona con el rol de Cuentacuentos recibe el rol de Cuentacuentos.

Final de la partida: si al final de un turno una o más personas han alcanzado o superado los 30 puntos en la escala de puntuación, la partida termina inmediatamente.

Aquella persona que tenga más puntos gana. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

- 1 Cada persona escoge un color, y después toma los diales, el Conejo de madera y las fichas de Color correspondientes.
- 2 Cada participante coloca su Conejo de madera en la casilla de inicio de la escala de puntuación. Los Conejos de madera indican el número de puntos ganados por cada persona durante la partida.
- 3 Baraja las 84 cartas y reparte 6 de ellas, bocabajo, a cada participante.
- 4 Las cartas restantes formarán el mazo de robo.



Consejos para el rol de Cuentacuentos

La pista puede ser una frase compuesta de tantas palabras como se desee, inventada o prestada de obras existentes como poesías, canciones, películas, proverbios, etc. Incluso puede cantarse, interpretarse por mímica o ser una onomatopeya.

Si la pista es muy fácil (por ejemplo, demasiado descriptiva) o muy difícil (por ejemplo, demasiado abstracta o personal), la persona con el rol de Cuentacuentos podría no ganar ningún punto. Debe encontrar el equilibrio adecuado para que al menos una persona, pero no todas, pueda votar su carta. Es posible que no parezca fácil al principio, pero la inspiración llega rápidamente.



Ejemplo 1: la persona con el rol de Cuentacuentos dice «El patito feo». La carta le hace pensar en las diferencias y en ser único. Cree que todo el mundo conoce el cuento y, por tanto, espera que comprendan su alusión cuando vean el reloj negro.

Ejemplo 2: la persona con el rol de Cuentacuentos dice «Pasado mañana». En su opinión, la carta evoca un futuro cargado de ciencia ficción, o bien un futuro potencial. Cree que su pista es buena y que alguien acertará su carta, pero a la vez piensa que la pista es lo suficientemente vaga como para evitar que la elección sea demasiado obvia. ¡Espera que todo salga según lo previsto!



Ejemplo de puntuación en una partida de 6 participantes

«El patito feo»

Algunas personas votaron por la carta del rol de Cuentacuentos, pero no todas.

Rosa es el Cuentacuentos de este turno, por lo que puntúa 3.

Morado y Verde han depositado sus votos en la carta del rol de Cuentacuentos, por lo que cada uno puntúa 3. Azul también acertó, pero obtiene un total de 6 al depositar sus dos votos en la carta del rol de Cuentacuentos.

Naranja y Rojo no encontraron la carta del rol de Cuentacuentos, por lo que no suman puntos. ✗

Rojo y Verde votaron respectivamente dos veces y una vez a la carta jugada por Morado. Así que Morado gana 3 puntos adicionales.

Morado y Naranja votaron una vez a la carta jugada por Azul. Así pues, Azul gana 2 puntos adicionales.

Naranja votó una vez a la carta jugada por Rojo y por ello Rojo gana 1 punto adicional.

Al final del turno cada participante ha conseguido los siguientes puntos:

Rosa = 3, Verde = 6, Morado = 3, Azul = 6, Naranja = ✗, Rojo = 1

Jugando partidas de 3 participantes

Cada participante tiene 7 cartas en la mano en lugar de 6.

- Para crear el acertijo, todo el mundo (excepto la persona con el rol de Cuentacuentos) elige 2 cartas en lugar de 1, por lo que habrá 5 cartas en el tablero, incluida la del rol de Cuentacuentos. Al final del turno, esas personas deberán robar 2 cartas en lugar de 1.
- Las reglas son las mismas que en partidas normales. Durante la resolución del acertijo, todo el mundo (menos la persona con el rol de Cuentacuentos) obtiene 1 punto adicional si alguien votó a una de sus cartas (da igual cuál).

Visita nuestro sitio web para más reglas de *Dixit Odyssey*.



Dixit

EXPANSIONES

¡El sueño continúa con las expansiones!



Cada expansión contiene un universo original en 84 cartas únicas de gran tamaño.

¡Y más por venir!