

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRações: Marie CARDOUAT & Pierô

EDITOR: Régis BONNESSÉE

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



## *Livro de regras*

### *Nota do autor*

O *Dixit Odyssey* convida-te para uma viagem de descoberta durante a qual vais aprender muito sobre os teus companheiros... e sobre ti próprio! Nesta sala de espelhos, cada imagem é uma parte do sonho que te leva a um universo paralelo estranhamente familiar. Para mim, o *Dixit Odyssey* é uma experiência de jogo muito especial que coloca cada jogador - homem, mulher ou criança - em contacto com a sua criatividade interior.

Assim que abrires as asas, tudo é possível!

**2023 créditos:** Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustrações: Marie Cardouat & Pierô • Direção do estúdio: Mathieu Aubert • Gestão de Projeto: Alexandra Soporán, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Desenvolvimento do jogo: Lucas Forlacroix • Direção artística: Hervine Galliou • Layout e ergonomia: Jovea Gaubin & Thomas Dutertre • Design gráfico: Simon Hay • Direção de produção: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Gestão de parceiros: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Gestão de Marketing: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Comunicação: Dorine Métrol-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Coordenação de eventos: Paul Neveur • Administração: Marion Ludovici • Equipa Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy.

## Visão geral do jogo

No seu turno, cada jogador desempenha o papel de “narrador” . O narrador ganha pontos  se os outros jogadores  adivinharem a sua carta mediante a pista indicada. **Mas a pista deve ser subtil, pois se todos adivinharem a carta, o narrador não ganha nenhum ponto** ! Os outros jogadores ganham pontos  se descobrirem a carta do narrador e se atraírem os votos dos outros jogadores para as suas próprias cartas.

No *Dixit Odyssey*, tens dois votos. Usa-os com inteligência! Vais jogar pelo seguro ou arriscar para ganhar?

O jogo termina quando pelo menos um jogador alcançar ou ultrapassar os 30 . O jogador com mais  é o vencedor.

## Preparação

### Conteúdo

- Este livro de regras
- 84 cartas *Dixit*
- 2x12 discos de votação
- 12 peões de madeira para coelhos
- 12 fichas coloridas
- 1 tabuleiro de jogo, com:
  - A** 1 pista de pontuação
  - B** 12 espaços para cartas
  - C** 1 ajuda para os jogadores (Lembrete de pontuação)

## Como se joga

O primeiro jogador a encontrar uma pista para criar uma charada é o  durante o primeiro turno.

### Criar a charada

O narrador estuda as 6 cartas da sua mão. Escolhe a que achar mais inspiradora (**sem a mostrar**) e indica uma pista em voz alta (*uma palavra ou uma frase, ver “Conselhos para o narrador” na página seguinte*). Os outros jogadores devem escolher agora a carta da sua própria mão que melhor se ajusta à pista do narrador. Depois, todos entregam a sua carta **em segredo** ao narrador, que **baralha** todas em conjunto com a sua.

### Resolver a charada

O narrador coloca de forma aleatória as cartas viradas para cima nos espaços indicados no tabuleiro (os números dos espaços devem ficar visíveis). *Exemplo: com 6 jogadores, as 6 cartas devem ser colocadas nos espaços numerados de 1 a 6.*

**O objetivo dos outros jogadores é descobrir a carta do narrador.** Cada jogador (exceto o narrador) pega nos seus 2 discos de votação e gira a roda em segredo até mostrar o número da carta que acha que pertence ao narrador.

Os jogadores têm duas opções:

- votar em duas cartas diferentes, para aumentar a probabilidade de descobrirem a carta do narrador;
- ou votar duas vezes na mesma carta, para ganhar mais pontos  se essa for mesmo a carta do narrador.

Os jogadores não podem votar na sua própria carta. Quando todos tiverem votado, revelam-se ao mesmo tempo todos os discos de votação e colocam-se nas cartas a que se referem.

Agora começa a fase de pontuação. O narrador revela qual era a sua carta e conta o número de votos que recebeu:



Se a carta do narrador recebeu todos os votos:



O narrador não ganha pontos. 



Todos os outros jogadores ganham   $+4$ .



Se a carta do narrador recebeu alguns votos, mas não todos:



O narrador pontua   $+3$ .



Os outros jogadores pontuam cada um   $+1$  por cada um dos seus discos de votação na carta do narrador:

 =  /  =   $+3$  /   =   $+6$



Se nenhum jogador tiver votado na carta do narrador:



O narrador não pontua. 



Os outros jogadores pontuam cada um   $+2$ .



**Além disso, em todos os casos, cada jogador  (exceto o narrador) pontua um bônus   $+1$  por cada disco de votação colocado na sua própria carta.**

Os jogadores movem o seu coelho ao longo da pista de pontuação uma casa por cada  que ganharam.

### Fim do turno

Recolhe todas as cartas jogadas durante o turno e coloca-as viradas para cima numa pilha de descarte, afastada da área de jogo. Cada jogador busca então uma nova carta do baralho para voltar a ter 6 cartas na sua mão. Se não houver cartas suficientes no baralho para que todos os jogadores possam buscar uma, baralha primeiro as cartas restantes e a pilha de descarte para formar um novo baralho.

O jogador à esquerda do narrador será o novo narrador durante o próximo turno.

**Fim do jogo:** Se, no fim de um turno, pelo menos um jogador alcançar ou ultrapassar os 30  na sua pista de pontuação, o jogo termina imediatamente. O jogador com mais  é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados partilham a vitória.

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e recolhe os dois discos de votação correspondentes, o peão de coelho e a ficha de cor do jogador.
- 2 Os jogadores colocam o seu peão de coelho no espaço inicial da pista de pontuação. Este peão indica o número de 🌸 ganhos pelo jogador durante o jogo.
- 3 Baralha as 84 cartas e distribui 6 cartas viradas para baixo a cada jogador.
- 4 Faz um baralho com as restantes cartas.



## Conselhos para o narrador

A tua pista pode ser uma frase com tantas palavras quantas quiseres. A pista pode ser inventada ou reproduzir algo já existente (uma poesia, uma canção, um filme, um provérbio...). A pista até pode ser cantada, interpretada mediante mímica ou ser uma onomatopeia.

Se a pista for fácil demais (muito descritiva, por exemplo) ou difícil demais (muito abstrata ou pessoal), corres o risco de não ganhares pontos no teu turno. É necessário encontrares o ponto intermédio para que pelo menos um jogador (mas não todos) possa identificar a tua carta. Parece complicado, mas a inspiração aparece rapidamente!



*Exemplo 1: O narrador diz "O Patinho Feio". A carta fá-los pensar nas diferenças e em serem únicos. Acredita que os outros jogadores conhecem o conto e espera que compreendam a sua referência quando virem o relógio preto.*

*Exemplo 2: O narrador diz "O Dia Depois de Amanhã". Na sua opinião, a carta sugere um futuro de ficção científica, ou uma potencial realidade futura. Acredita que a sua frase é uma boa pista, permitindo aos jogadores adivinhar a sua carta, mas suficientemente vaga para não tornar a sua escolha demasiado óbvia. Com sorte, tudo correrá como planeado!*



## Exemplo de fase de pontuação para 6 jogadores



A carta do narrador recebeu alguns votos, mas não todos.



**Cor-de-Rosa** é o narrador deste turno, por isso pontua 🌸.



O **Roxo** e o **Verde** colocaram um dos seus votos na carta do narrador, por isso cada um deles pontua 🌸. O **Azul** também acertou, mas pontua um total de 🌸 porque colocou ambos os seus votos na carta do narrador.

O **Laranja** e o **Vermelho** não conseguiram identificar a carta do narrador, por isso não pontuam. ✖



O **Vermelho** e o **Verde** votaram, respetivamente, duas vezes e uma vez na carta jogada pelo **Roxo**. Assim, o **Roxo** pontua um bônus de 🌸.

O **Roxo** e o **Laranja** votaram uma vez cada um na carta jogada pelo **Azul**. Assim, o **Azul** pontua um bônus de 🌸.

O **Laranja** votou uma vez na carta jogada pelo **Vermelho**. Assim, **Vermelho** pontua um bônus de 🌸.

No fim deste turno, os jogadores ganharam respetivamente:



## Jogo para três jogadores

Os jogadores jogam com 7 cartas na mão, em vez de 6.

- Para criar a charada, os jogadores 🐰 (exceto o narrador) escolhem 2 cartas em vez de 1. Assim, haverá 5 cartas no tabuleiro, incluindo a do narrador. No fim do turno, os jogadores completam a sua mão biscando 2 cartas em vez de 1.
- Todas as outras regras ficam na mesma. Ao resolver a charada, os jogadores 🐰 (exceto o narrador) continuam a pontuar o bônus de 🌸 por cada voto nas suas próprias cartas.

Visita o nosso site para conheceres mais regras do *Dixit Odyssey*.



# DiXit

Expansões

*O sonho continua nas expansões!*

**QUEST**  
*Uma procura  
sonhadora da  
inocência*

**JOURNEY**  
*Uma viagem  
misteriosa  
e encantadora*

**ORIGINS**  
*Onde nascem os  
mundos fantásticos*

**DAYDREAMS**  
*Sonhos de olhos  
bem abertos*

**MEMORIES**  
*Fascinantes  
memórias de infância*

**REVELATIONS**  
*Revelações do encanto  
das fadas*

**HARMONIES**  
*O amanhecer do  
equilíbrio natural*

**ANNIVERSARY**  
*Onde todos  
os mundos passados  
se encontram*

**MIRRORS**  
*Um retrato agridoce da  
nossa sociedade*

*Cada expansão contém um universo original de 84 cartas de tamanho grande.*



*... e há mais a caminho!*