

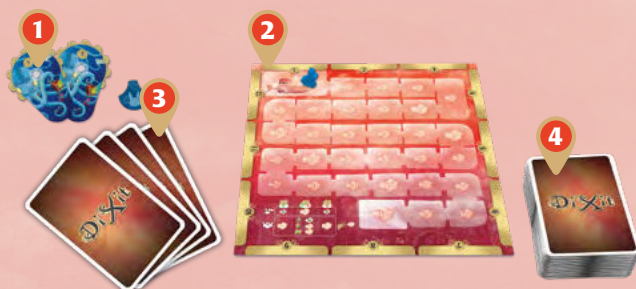
Dixit Party

6-12 jogadores

Nesta variante do Dixit Odyssey, não há só uma “resposta certa”: o objetivo é escolher a carta que deverá ser a mais popular, evitando a carta armadilhada!

Preparação

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e fica com 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 pontos já ganhos pelo jogador durante o jogo.
- 3 Baralha as 84 cartas e distribui 4 cartas, viradas para baixo, a cada jogador. Deixa-as viradas para baixo, por enquanto.
- 4 Faz uma pilha com as restantes cartas.



Como jogar

A primeira pessoa a inventar um nome para o dirigível é o narrador do primeiro turno.

Criar a charada

ANTES DE OLHAR PARA AS SUAS CARTAS, o narrador anuncia uma palavra ou frase como pista (ver “Conselhos para o narrador” nas regras do jogo base). **Nesta variante, a pista do narrador não é inspirada numa das suas próprias cartas.**

Todos os jogadores (incluindo o narrador) podem agora inspecionar as 4 cartas que têm na mão e escolher a que, na sua opinião, melhor ilustra a pista do narrador. Todos dão a carta escolhida ao narrador, que depois de acrescentar a sua própria carta, as baralha todas.

Vota na carta mais popular

O narrador coloca aleatoriamente as cartas viradas para cima nas ranhuras numeradas à volta do tabuleiro de jogo (deixando os números das ranhuras visíveis). *Exemplo: num jogo para seis jogadores, o narrador coloca as 6 cartas nas ranhuras numeradas de 1 a 6.*

O objetivo dos jogadores é escolher a carta que terá o maior número de votos. Cada jogador (incluindo o narrador) **usa um dos seus próprios discos de votação** e vota, secretamente, na carta que considera representar melhor a pista anunciada pelo narrador. Quanto mais votos houver na mesma carta, mais pontos os jogadores pontuam! Os jogadores votam rodando a roda do seu disco de votação para que apareça o número da carta em que querem votar e, em seguida, colocam o disco, virado para baixo, na mesa.

A seguir, o narrador usa o seu segundo disco de votação para **armadilhar uma das cartas** , rodando a roda para mostrar o seu número: **essa carta não pontuará!**

Todos os jogadores (incluindo o narrador) revelam então o seu disco de votação e colocam-no sobre as cartas correspondentes. Por fim, quando todos tiverem colocado o seu marcador na carta correspondente, o narrador revela qual é a carta armadilhada e vira-a para baixo. Depois começa a fase de pontuação:



Os jogadores que votaram na carta armadilhada não pontuam.



Um jogador que tenha sido o único a votar numa determinada carta não pontua.



Os outros jogadores pontuam um ponto por cada voto (incluindo o seu próprio) obtido pela carta em que votaram.

Exemplo de um cálculo de pontuação com 6 jogadores



“Novos horizontes”

Todos os que votaram **2** pontuam **3**, porque há três discos de votação na carta.

Apenas um jogador votou em **3**. Por conseguinte, esse jogador não pontua. ✗

Os 2 jogadores que votaram **6**, em condições normais pontuariam **2** cada um, pois há dois discos de votação na carta. Infelizmente para eles, esta carta foi armadilhada **X** pelo narrador, o que significa que não pontuam.



Fim do turno

Recolhe todas as cartas jogadas durante o turno e coloca-as viradas para cima numa pilha de descarte, longe da área de jogo. Cada jogador bisca então uma nova carta do baralho para voltar a ter 6 cartas na sua mão. Se restarem poucas cartas no baralho que não permitam a todos os jogadores biscar uma, começa por baralhar as cartas restantes na pilha de descarte para formar um novo baralho.

Depois, cada um passa a sua mão ao seu vizinho da esquerda, que não olha para ela, por enquanto. O jogador à esquerda do narrador torna-se o novo narrador para o turno seguinte.

Fim do jogo: Se, no final de um turno, um ou mais jogadores tiverem atingido ou ultrapassado **30** na pista de pontuação, o jogo termina imediatamente.

O jogador que tiver mais é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados vencem em conjunto.

Dicas

- Enquanto narrador, não penses demasiado nas tuas pistas! Diz apenas algo que te inspire: a primeira coisa que te vier à cabeça e de que gostes. Há decisões mais importantes pela frente, por isso não percas muito tempo com esta!
- Tem cuidado para não escolheres sempre a carta mais óbvia: o narrador pode estar a planear armadilhá-la.

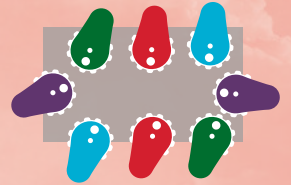
Dixit para equipas

8, 10 ou 12 jogadores

Nesta variante de Dixit Odyssey, tens de te juntar a um parceiro para ganhar! Partilha as tuas tarefas de forma eficiente para pontuares o máximo de pontos!

Preparação

- 1 Os jogadores formam equipas de 2, escolhem uma cor por equipa e recebem os 2 discos de votação e o peão coelho correspondentes. Os dois colegas de equipa retiram cada um um disco e sentam-se frente a frente na mesa.
- 2 As equipas colocam o seu peão coelho no espaço inicial da pista de pontuação. Este peão indica o número de pontos ganhos pela equipa durante o jogo.
- 3 Baralha as 84 cartas e distribui 4 cartas viradas para baixo a cada jogador.
- 4 Faz um baralho com as restantes cartas.



Como se joga

A primeira pessoa a inventar um nome para o dirigível é o narrador do primeiro turno.

Criar a charada

Depois de examinar as 4 cartas na sua mão, o narrador escolhe uma (**sem a revelar**) e anuncia uma palavra ou frase como pista para a charada (ver "Conselhos para o narrador" nas regras do jogo base).

Depois, o seu parceiro e um membro de cada uma das outras equipas escolhem secretamente a carta da sua mão que acham que ilustra melhor a pista do narrador.

Os colegas de equipa podem discutir e acordar qual dos dois jogadores irá jogar uma carta, mas apenas na presença dos outros jogadores e sem mostrar ou descrever as cartas que têm na mão.

Quando todas as equipas tiverem contribuído com uma carta, o narrador recolhe-as e baralha-as juntamente com a sua própria carta.

Resolver a charada

O narrador coloca, ao acaso, as cartas com a face para cima nas casas numeradas do tabuleiro de jogo (deixando os números das casas visíveis). *Exemplo: num jogo para 8 jogadores, coloca as 5 cartas nas casas numeradas de 1 a 5.*

O objetivo das outras equipas é adivinhar que carta foi jogada pelo narrador. Cada jogador que não deu uma carta ao narrador retira o seu disco de votação e coloca-o secretamente para mostrar o número da carta que pensa ser a do narrador.

Quando todos tiverem votado, revelam simultaneamente os seus discos de votação e colocam-nos nas cartas respetivas. Começa então a fase de pontuação. O narrador revela a carta que jogou e conta o número de votos nela colocados. Regista os pontos ganhos pelos jogadores, movendo o peão coelho da equipa uma casa para a frente por cada ponto na pista de pontuação.



Se a carta do narrador tiver recebido todos os votos:



O narrador não pontua. ❌



As outras equipas pontuam cada uma +2.



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



O narrador pontua +3.



Os jogadores que votaram na carta do narrador também pontuam +3. Os outros jogadores não pontuam. ❌



Se ninguém votou na carta do narrador:



O narrador não pontua. ❌



Cada uma das outras equipas pontua +2.



Além disso, em todos os casos, cada jogador (exceto o narrador) pontua um bônus +1 por cada voto obtido pela sua própria carta.

Exemplo de uma fase de pontuação para 10 jogadores



“Vá lá, come o iogurte!”



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

No final deste turno, os jogadores pontuaram da seguinte forma:



O narrador é um membro da equipa **Azul** que pontua +3.



As equipas **Roxa** e **Verde** encontraram a carta do narrador e, por isso, pontuam +3 cada uma.

As equipas **Laranja** e **Rosa** não conseguiram identificar a carta do narrador e, por isso, não pontuam. ❌



A equipa **Laranja** votou na carta jogada pela equipa **Verde**, que, portanto, pontua +1.

A equipa **Rosa** votou na carta jogada pelo parceiro do narrador da equipa **Azul**. A equipa **Azul** pontua +1.

Fim do turno

Recolhe todas as cartas jogadas durante o turno e coloca-as viradas para cima numa pilha de descarte, longe da área de jogo. Todos os jogadores que jogaram uma carta biscam uma nova carta do baralho para voltarem a ter 4 cartas na mão. Se restarem poucas cartas no baralho que não permitam a todos os jogadores biscar uma, começa por baralhar as cartas restantes e numa pilha de descarte para formar um novo baralho.

O jogador à esquerda do narrador torna-se o novo narrador para o turno seguinte.

Fim do jogo: Se, no final de um turno, uma ou mais equipas tiverem atingido ou ultrapassado os 30 na pista de pontuação, o jogo termina imediatamente. A equipa que tiver mais é a vencedora. Em caso de empate, as equipas empatadas são vencedoras em conjunto.