

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRADORA: Marie CARDOUAT & Pierô
DESIGN: Régis BONNESSÉE

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Livro de Regras

Nota do Designer

Dixit Odyssey leva você por uma jornada de descoberta durante a qual você aprenderá mais sobre seus companheiros... e sobre si mesmo! Neste salão de espelhos, cada imagem é uma faceta de um sonho, lhe guiando a um universo paralelo estranhamente familiar. Da forma que eu vejo, *Dixit Odyssey* fornece uma experiência de jogo muito especial que coloca cada jogador - homem, mulher ou criança - em contato com sua criatividade interior. Uma vez que você abrir suas asas, tudo será possível!

Créditos 2024: Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustradora: Marie Cardouat & Pierô • Gerente de Estúdio: Mathieu Aubert • Gerentes de Projeto: Alexandra Soporan, Quentin Gourbeault & Camille Jaulin • Desenvolvimento: Lucas Forlacroix • Diretora de Arte: Hervine Galliou • Layout & Ergonomia: Jovea Gaubin & Thomas Dutertre • Design Gráfico: Simon Hay • Gerentes de Produção: Gracia Stephan & Stéphane Robert • Gerentes de Parcerias: Maximilien Da Cunha & Marin Mari • Gerentes de Marketing: Laurent Contios & Anne-Sophie Martin • Comunicação: Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Clément Garnier & Rosie Howe • Coordenação de Eventos: Paul Neveur • Administração: Marion Ludovici • Equipe Libellud: Delphine Brennan, Maëva Da Silva, Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Anouk Girard-Dagnas & Oleksandr Nevskiy. **Galápagos:** Gestão de Produto: Carmen Manfrinatti • Tradução: Mateus Ornellas • Revisão: Felipe Ramos • Diagramação: Tati Hapanchuk



Visão geral do jogo

Durante cada turno, um jogador diferente assume o papel do "narrador". Ele recebe pontos fazendo com que os outros jogadores adivinhem qual é a carta dele, seguindo uma dica que ele dará a todos. **Mas essa dica deve ser sutil: o narrador não receberá se todos descobrirem sua carta!** Todos os outros jogadores receberão se descobrirem a carta do narrador ou se escolherem tão bem suas próprias cartas que outros jogadores acabem votando nelas.

Em *Dixit Odyssey*, você tem dois votos. Use-os com sabedoria! Você irá espalhar suas apostas ou arriscar numa corrida pela vitória?

A partida termina quando um ou mais jogadores atingirem ou passarem de 30: Quem tiver mais é o vencedor.

Preparação

Componentes

- Este livro de regras
- 84 cartas *Dixit*
- 2x12 marcadores de votação
- 12 peões de coelhos em madeira
- 12 marcadores coloridos
- 1 tabuleiro de jogo, composto de:
 - A** 1 trilha de pontuação
 - B** 12 espaços para cartas
 - C** 1 referência para os jogadores (Lembrete de como pontuar)

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e pega os dois discos de votação correspondentes, o peão de coelho e o marcador colorido de jogador.
- 2 Os jogadores colocam o peão de coelho no espaço inicial da trilha de votação. Esse peão indica o número de recebidos pelo jogador durante a partida.
- 3 Embaralhe todas as 84 cartas e distribua 6 delas, viradas para baixo, para cada jogador.
- 4 Faça uma pilha de compra com as cartas restantes.



Como jogar

O primeiro jogador que pensar em uma dica para formar um enigma será o narrador no primeiro turno.

Criar um enigma

Após analisar as 6 cartas em sua mão, o narrador escolhe uma delas (**sem revelá-la**) e anuncia uma palavra ou frase que servirá de dica para o enigma (veja "Dicas para o narrador", na próxima página). Em seguida, cada um dos outros jogadores olham as 6 cartas em suas mãos e escolhem uma delas que eles acham que melhor illustre a dica dada pelo narrador. Os jogadores **secretamente** passam a carta escolhida para o narrador, que adiciona sua própria carta e **embaralha** todas elas juntas.

Resolver o enigma

O narrador posiciona aleatoriamente as cartas, viradas para cima, nos espaços numerados ao redor do tabuleiro de jogo (mantendo os números dos espaços visíveis). Exemplo: num jogo de seis jogadores, o narrador coloca as 6 cartas nos espaços numerados de 1 a 6.

O objetivo dos outros jogadores é descobrir qual é a carta do narrador. Cada jogador (com exceção do narrador) pega dois discos de votação e os giram (sem mostrá-los aos outros jogadores) até o número da carta que ele acredita ser do narrador ficar visível. Os jogadores têm duas opções:

- votar em duas cartas diferentes, para aumentar a probabilidade de descobrir a carta do narrador;
- ou votar duas vezes na mesma carta, para receber mais se aquela for a carta do narrador, de fato.

Os jogadores não podem votar em suas próprias cartas. Quando todos tiverem votado, os jogadores revelam seus discos de votação simultaneamente e os colocam sobre a carta na qual votaram.

Em seguida, começa a fase de pontuação. O narrador revela qual é sua carta e conta o número de votos que ela recebeu:

Se a carta do narrador recebeu todos os votos:

O narrador não recebe pontos. ✗

Cada um dos outros jogadores recebem +4.

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

O narrador recebe +3.

Cada um dos outros jogadores recebe +3 para cada um de seus votos na carta do narrador:

✗ = ✗ / ✓ = +3 / ✓ = +6

Se nenhum jogador votou na carta do narrador:

O narrador não recebe pontos. ✗

Cada um dos outros jogadores recebem +2.

Além disso, em todos os casos, cada jogador (com exceção do narrador) recebe +1 bônus por cada voto recebido em sua própria carta.

Os jogadores movem seus peões de coelho pela trilha de pontuação um espaço por recebido.

Fim do turno

Pegue todas as cartas jogadas durante o turno e coloque-as, viradas para cima, numa pilha de descarte, longe da área de jogo. Então, cada jogador compra uma carta da pilha de compra para ficar com 6 cartas na mão novamente. Se houver poucas cartas remanescentes na pilha de compra para permitir que todos os jogadores comprem, primeiro embaralhe as cartas remanescentes e a pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra.

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

Fim da partida: Se, no fim de um turno, um ou mais jogadores atingirem ou passarem 30 na trilha de pontuação, a partida termina imediatamente. O jogador que tiver mais é o vencedor. No caso de empate, os jogadores que empatarem compartilham a vitória.

Dicas para o narrador

Sua dica pode ser uma sentença que consista em tantas palavras quanto desejado. Ela pode ser inventada, ou pode ser, por exemplo, uma citação de um poema, canção, filme ou provérbio existente. Você pode até mesmo cantar ou fazer mímica, ou usar uma onomatopeia.

Se a dica for muito fácil (por exemplo, muito descritiva) ou muito difícil (muito abstrata ou pessoal), você pode não receber nenhum ponto. Você deve, portanto, mirar num equilíbrio, para que sua carta atraia alguns, mas não todos os votos. Pode não parecer fácil de primeira, mas a inspiração vem rapidamente!



Exemplo 1: O narrador fala "O Patinho Feio". A carta faz ele pensar sobre diferenças e sobre ser único. Ele acha que os outros jogadores conhecem o conto, e espera que eles entendam a referência quando verem o relógio negro.

Exemplo 2: O narrador fala "O Dia Depois de Amanhã". Sua ideia é que a carta remete a um futuro de ficção científica ou uma potencial realidade futura. Ele acha que a expressão é uma boa dica, permitindo que os outros jogadores escolham sua carta, embora vaga o suficiente para evitar que sua escolha seja muito óbvia. Com sorte, as coisas seguirão conforme o planejado!



Exemplo da fase de pontuação com 6 jogadores

"O Patinho Feio".

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

Rosa é o narrador deste turno, então ele recebe +3.

Roxo e Verde colocaram um de seus votos na carta do narrador, portanto cada um recebe +3. Azul também escolheu certo, mas recebe um total de +6, pois ele colocou ambos os votos na carta do narrador.

Laranja e Vermelho não conseguiram identificar a carta do narrador, então eles não recebem pontos. ✗

Vermelho e Verde, respectivamente, votaram na carta jogada por Roxo. Assim, Roxo recebe um bônus de +3.

Roxo e Laranja votaram na carta jogada por Azul. Então Azul recebe um bônus de +2.

Laranja votou uma vez na carta jogada por Vermelho. Então Vermelho recebe um bônus de +1.

No fim do turno, os jogadores pontuaram, respectivamente:

Roxo = +3, Verde = +3, Azul = +6, Laranja = ✗, Vermelho = +1

Partidas com 3 jogadores

Jogadores jogam com 7 cartas na mão em vez de 6.

- Para criar o enigma, os jogadores (com exceção do narrador) escolhem 2 cartas cada um, em vez de 1. Como resultado, haverá 5 cartas no tabuleiro, incluindo a do narrador. No fim do turno, cada um completa a mão comprando 2 cartas em vez de 1.
- Todas as outras regras permanecem inalteradas. Durante a fase de resolução, os jogadores (com exceção do narrador) ainda recebem +1 bônus por voto em suas próprias cartas.

Visite o site para mais regras de *Dixit Odyssey*.



Dixit

Expansões

O sonho pode continuar com as expansões!



Cada expansão contém um universo original em 84 cartas de tamanho especial.

... e muito mais está por vir!