

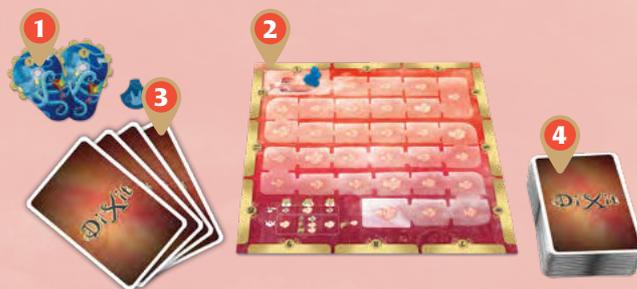
Festa Dixit

6-12 jogadores

Nesta variante do Dixit Odyssey, não existe uma única “resposta certa”: o objetivo é escolher a carta mais popular possível e evitar a carta-armadilha!

Preparação

- 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 4 delas, viradas para baixo, para cada jogador. **Mantenha elas viradas para baixo por enquanto.**
- 4 Faça uma pilha de compra com as cartas restantes.



Como jogar

A primeira pessoa a sugerir um nome para o dirigível se torna o narrador para o primeiro turno.

🔗 Criar um enigma

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

Todos os jogadores (incluindo o narrador) agora podem olhar as 4 cartas em suas mãos e escolher qualquer uma delas que eles achem que melhor ilustra a dica do narrador. Os jogadores secretamente passam a carta escolhida para o narrador, que adiciona sua própria carta e embaralha todas elas juntas.

🔗 Votar na carta mais popular

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 para os jogadores é votar na carta que receberá a maior quantidade de votos. Todos (incluindo o narrador) **pegam um dos seus próprios discos de votação** e votam secretamente na carta que eles acreditam que melhor representa a dica dada pelo narrador. Quanto mais votos na mesma carta, mais pontos os jogadores recebem! Os jogadores votam girando o disco até mostrar o número da carta que eles desejam votar e colocam o disco virado para baixo na mesa.

A seguir, o narrador usa o segundo disco de votação dele para **marcar uma das cartas como uma armadilha** 🚫, ao girar o disco para mostrar o número dela: **essa carta não marcará pontos!**

Então, todos os jogadores (incluindo o narrador) revelam seus discos de votação e os colocam sobre a carta na qual votaram. Por fim, depois que todos colocarem seus discos numa carta, o narrador revela qual é a carta-armadilha e a vira para baixo. Em seguida, começa a fase de pontuação:



Jogadores que votaram na **carta-armadilha** não recebem pontos. ❌



Um jogador que foi o único que votou em uma carta específica não recebe pontos. ❌



Os outros jogadores recebem 1 ponto por voto (incluindo o seu) de acordo com a carta na qual eles votaram.

Exemplo da fase de pontuação com 6 jogadores



“Novos horizontes”

Todo mundo que votou em **2** recebe , pois há três marcadores de votação sobre a carta.

Apenas um jogador votou em **3**. Portanto, esse jogador não recebe pontos. 

Os dois jogadores que votaram em **6** normalmente receberiam  cada, já que há dois marcadores de votação na carta. Infelizmente para eles, no entanto, a carta foi escolhida como a carta-armadilha  pelo narrador, o que significa que eles não recebem pontos.



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.

Em seguida, todos devem passar suas cartas para o jogador à sua esquerda, que não deve olhar para elas por enquanto. 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

- Como narrador, não pense demais nas suas dicas! Basta dizer algo que lhe inspire: a primeira coisa que passar pela sua cabeça. Escolhas mais importantes o aguardam, então não gaste muito tempo nessa!
- Cuidado ao escolher sempre a carta mais óbvia: o narrador pode planejar transformá-la na armadilha.

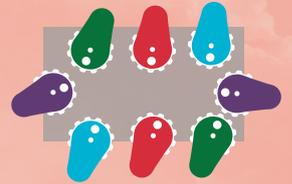
Dixit em Equipes

8, 10 ou 12 jogadores

Nesta variante de Dixit Odyssey, você deve formar uma parceria para vencer!
Compartilhe suas tarefas eficientemente para receber a maior pontuação!

Preparação

- 1 Os jogadores formam equipes de 2, escolhem uma cor por equipe e pegam os 2 marcadores de votação e o peão de coelho. Os dois parceiros pegam um marcador cada e sentam-se frente a frente na mesa.
- 2 As equipes colocam seus peões de coelho no espaço inicial da trilha de votação. Esse peão indica o número de pontos recebidos pela equipe durante a partida.
- 3 Embaralhe todas as 84 cartas e distribua 4 delas, viradas para baixo, para cada jogador.
- 4 Faça uma pilha de compra com as cartas restantes.



Como jogar

A primeira pessoa a sugerir um nome para o dirigível se torna o narrador para o primeiro turno.

Criar um enigma

Após analisar as 4 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", nas regras do jogo-base). **Então, seu parceiro e um jogador de cada uma das outras equipes, secretamente** escolhem uma das cartas em suas mãos que eles achem que melhor ilustre a dica dada pelo narrador.

Os companheiros de equipe podem discutir e decidir qual dos dois jogadores irão jogar uma carta, mas apenas na presença dos outros jogadores e sem mostrar ou descrever as cartas que eles possuem nas mãos.

Quando todas as equipes contribuírem com uma carta, o narrador recolhe todas elas, 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 oito jogadores, coloque as 5 cartas nos espaços numerados de 1 a 5.*

O objetivo das outras equipes é adivinhar qual carta foi jogada pelo narrador. Cada jogador que não entregou uma carta ao narrador pega seu disco de votação e secretamente o gira até o número da carta que eles acreditam ser do narrador ficar visível.

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. Registre os pontos recebidos pelos jogadores movendo o peão de coelho da equipe pela trilha de pontuação um espaço por 🍄 recebido.



Se a carta do narrador recebeu todos os votos:

O narrador não recebe pontos. ❌

Cada uma das outras equipes recebem 🍄2.



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

O narrador recebe 🍄3.

Jogadores que votaram na carta do narrador também recebem 🍄3. Os outros jogadores não recebem pontos. ❌



Se nenhum jogador votou na carta do narrador:

O narrador não recebe pontos. ❌

Cada uma das outras equipes 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.

Exemplo da fase de pontuação com 10 jogadores



"Vai lá, pega um iogurte!"



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

No fim do turno, as equipes pontuaram, respectivamente:

= 🍄4 = 🍄4 = 🍄3 = ❌ = ❌



O narrador é membro da equipe **Azul**, que recebe 🍄3.



As equipes **Roxa** e **Verde** descobriram a carta do narrador e, portanto, recebem 🍄3 cada.

As equipes **Laranja** e **Rosa** não conseguiram identificar a carta do narrador e, portanto, não recebem pontos. ❌



A equipe **Laranja** votou na carta jogada pela equipe **Verde**, portanto recebe 🍄1.

A equipe **Rosa** votou na carta jogada pelo parceiro do narrador na equipe **Azul**. A equipe **Azul** recebe 🍄1.

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 que jogou uma carta compra uma carta da pilha de compra para ficar com 4 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, uma ou mais equipes atingirem ou passarem 30 🍄 na trilha de pontuação, a partida termina imediatamente. A equipe que tiver mais 🍄 é a vencedora. No caso de empate, as equipes que empatarem compartilham a vitória.