

DISSENY: Jean-Louis ROUBIRA

IL·LUSTRACIONS: Marie CARDOUAT

EDICIÓ: Régis BONNESSÉE

Dixit

Reglament



Nota del dissenyador

«De petits, què podia ser més original i divertit que quan jugàvem al fet i amagar? En aquest joc, pretenc que tothom torni a sentir-se com un nen...

Com puc utilitzar una paraula o una frase perquè els meus companys de partida vagin pel bon camí i sense deixar de costat l'ambigüitat? Dixit, com a joc d'emocions i sorpreses, ha estat capaç de captivar a molts, des dels més joves fins als no tan joves, portant-los als límits de la imaginació. Però sobretot, Dixit ens manté units. Tal vegada perquè per a nosaltres, les imatges són fonamentals.»

Crédits: Disseny: Jean-Louis Roubira · Il·lustracions: Marie Cardouat · Cap d'estudi: Mathieu Aubert · Direcció de projecte: Laurent Contios · Desenvolupament del joc: Valentin Gaudicheau · Direcció artística: Maëva Da Silva · Maqueta i ergonomia: Thomas Dutertre · Disseny gràfic: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Cris · Direcció de producció: Alexandra Soporan · Vendes internacionals: Maximilien Da Cunha · Cap de màrqueting: Laurent Contios · Comunicació i esdeveniments: Isabelle Doll & Paul Neveur · Administració: Marion Ludovici & Pascale Belot · Traducció: Moisès Busanya

Libellud

Resum

En cada torn, un jugador diferent assumeix el paper de «contacontes» 🐱 i obté punts (🐱) si aconsegueix que els altres jugadors 🐱 endevinin la seva carta gràcies a una pista que els proporcionarà. **Però aquesta pista ha de ser subtil, perquè si tots els jugadors endevinen la seva carta, el contacontes no guanyarà cap punt.** Els altres jugadors obtenen 🐱 si endevinen la carta del contacontes i aconsegueixen que la carta que han jugat com a parany rebí vots.

La partida finalitza quan un o més jugadors aconsegueixen o superen els 30 🐱. El jugador que hagi aconseguit més 🐱 guanya la partida.

Preparació

Contingut

- ◆ Aquest reglament
- ◆ 84 cartes *Dixit*
- ◆ 8 dials de votació
- ◆ 8 conills de fusta
- ◆ 1 tauler amb:
 - A 1 escala de puntuació
 - B 8 espais per a cartes
 - C 1 ajuda de joc (Recordatori de com guanyar punts)

Com jugar

Després de la preparació, aquell jugador que pugui formular una endevinalla per a donar una pista es converteix en el contacontes 🐱 del primer torn.

🐱 Dir una endevinalla

El contacontes mira les 6 cartes de la seva mà i selecciona aquella que més li agradi **sense ensenyar-la als altres jugadors**. A continuació, proporcionarà una pista en veu alta (*una paraula o frase, consulta «Consells per al contacontes» en la pàgina següent*). Els altres jugadors trien al seu torn una de les 6 cartes de la seva mà, la que els sembli més adequada per a il·lustrar la pista donada pel contacontes. Després, cada jugador lliura en **secret** la carta triada al contacontes i, una vegada les tingui totes, les **barrejarà** juntament amb la carta que va triar.

🐱 Resoldre l'endevinalla

El contacontes col·loca a l'atzar les cartes al voltant del tauler de joc al costat dels espais indicats per a les cartes (els números dels espais han de romandre visibles). Les cartes hauran de mostrar les il·lustracions. *Exemple: amb 6 jugadors, col·loca les 6 cartes en les ranures numerades de l'1 al 6 mostrant les il·lustracions.*

L'objectiu dels altres jugadors és trobar la carta del contacontes. Cada jugador (excepte el contacontes) agafa el seu dial de votació, i després ho fa girar en secret per a mostrar el número de la carta que creu que és la del contacontes. Els jugadors no poden votar per la seva pròpia carta. Quan tots els jugadors hagin votat, hauran de revelar simultàniament els seus dials de votació i posar-los sobre les cartes a les quals es refereixen.

I llavors comença la fase de puntuació. El contacontes revela quina és la seva carta i comptabilitza el nombre de vots que ha rebut:



Si **tots els jugadors** van votar per la carta del contacontes **o si cap jugador** ha votat per la carta del contacontes:

- 🐱 El contacontes no guanya punts. 🚫
- 🐱 Els altres jugadors obtenen 2 🐱 cadascun.



Si **alguns jugadors, però no tots**, van votar per la carta del contacontes:

- 🐱 El contacontes guanya 3 🐱.
- 🐱 Els jugadors que van votar per la carta del contacontes també guanyen 3 🐱.
- 🐱 Els altres jugadors no guanyen punts. 🚫



A **més, cada jugador** 🐱 (excepte el contacontes) aconsegueix 1 🐱 addicional per cada vot que la seva carta hagi rebut.

Els jugadors mouen els seus conills de fusta una casella per l'escala de puntuació per cada 🐱 aconseguit.

🐱 Fi del torn

Col·loca en una pila boca amunt totes les cartes jugades durant el torn. Assegura't de deixar aquestes cartes ben apartades de la resta dels components del joc, formant una pila de descart. A continuació, tots els jugadors roben una carta de la baralla de cartes per a tornar a tenir 6 cartes a la seva mà. Si no queden suficients cartes a la baralla de cartes per a repartir una a cada jugador, posa les cartes que quedin a la pila de descart. Després, barreja la pila de descart per a formar una nova baralla de cartes.

Per al següent torn, el jugador a l'esquerra del contacontes es converteix en el nou contacontes.

Final de la partida: si al final d'un torn, un o més jugadors han aconseguit o superat els 30 🐱 en l'escala de puntuació, la partida acaba immediatament. El jugador que tingui més 🐱 és el guanyador. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria.

- 1 Cada jugador tria un color, i després pren el dial i el conill de fusta corresponents.
- 2 Cada jugador col·loca el seu conill de fusta en la casella d'inici de l'escala de puntuació. Els conills de fusta indiquen el nombre de guanyats pels jugadors durant la partida.
- 3 Barreja les 84 cartes i reparteix 6 d'elles, boca avall, a cada jugador.
- 4 Les cartes restants formaran la baralla de cartes.



Consells per al contacontes

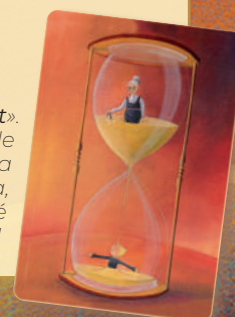
La pista pot ser una frase composta de tantes paraules com es desitgi, inventada o basada en obres existents com poesies, cançons, pel·lícules, proverbis, etc. Fins i tot pot cantar-se, interpretar-se per mímica o ésser una onomatopeia.

Si la pista és molt fàcil (per exemple, massa descriptiva) o molt difícil (massa abstracta o personal), el contacontes podria no guanyar cap punt. Ha de trobar l'equilibri adequat, perquè almenys un jugador, però no tots, pugui votar la seva carta. És possible que no sembli fàcil al principi, però la inspiració arriba ràpidament.



Exemple 1: el contacontes diu «És EL MEU aniversari!».
La carta li recorda a algú que és el centre d'atenció i al voltant del qual es reuneixen tots els altres, com en un aniversari. Amb aquesta frase té l'esperança que alguns jugadors pensin de la mateixa manera.

Exemple 2: el contacontes diu «Renaixement».
Aquesta carta li recorda a la vida que passa de generació en generació. A més, pensa que la paraula és una pista ben equilibrada i poc òbvia, perquè almenys un jugador voti la seva carta. Té l'esperança d'haver encertat!



Exemple de puntuació en una partida de 6 jugadors



Alguns jugadors van votar per la carta del contacontes, però no tots.



Rosa és el contacontes d'aquest torn, per la qual cosa guanya 3 .



Blau i Verd han votat per la carta del contacontes, per la qual cosa cadascun d'ells obté 3 .

Morat, Groc i Vermell no van votar per la carta del contacontes, per la qual cosa no guanyen punts. ❌



Vermell va votar per la carta de **Morat**. Pel que **Morat** obté 1 .

Morat i Groc van votar per la carta de **Blau**. Pel que **Blau** obté 2 .

Al final del torn els jugadors han guanyat els següents punts:

= 3 = 5 = 3 = 1 = 0 = 0

Jugant partides de 3 jugadors

Els jugadors tenen 7 cartes a la mà en lloc de 6.

● Per a crear l'endevinalla, els jugadors (excepte el contacontes) trien cadascun 2 cartes en lloc de 1, per la qual cosa hi haurà 5 cartes en el tauler, inclosa la del contacontes. Al final del torn, aquests jugadors hauran de robar 2 cartes en lloc de 1.

● A l'hora de determinar la puntuació, els jugadors (excepte el contacontes) continuen obtenint 1 .

D'altra banda, les regles romanen sense canvis.

Dixit

Expansions

El somni continua amb les expansions!

QUEST
La cerca onírica de la
innocència

JOURNEY
Un viatge misteriós
i encantador

ORIGINS
La gènesi dels mons
fantàstics

DAYDREAMS
Els evocadors
somis de vigília

MEMORIES
Els enlluernadors
records de la
infància

REVELATIONS
La revelació de les fades

HARMONIES
L'alba de l'equilibri

ANNIVERSARY
On tot es retroba

MIRRORS
Una visió agredolça de
la nostra societat

*Cada expansió conté un univers original en 84
cartes úniques de gran grandària...*



...I més que queden per arribar!