

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRAÇÕES: Marie CARDOUAT

EDITOR: Régis BONNESSÉE

Dixit

Livro de regras



Nota do autor

«Quando éramos crianças, o que pode ser mais original e divertido do que brincar às escondidas? Neste jogo, pretende-se que todos se sintam crianças novamente.

Durante o jogo, como que posso utilizar uma palavra ou frase para guiar os meus amigos, mas sem perder a ambiguidade? Dixit, é um espaço de emoções e surpresas que já conseguiu cativar muitos (desde os mais novos até os não tão novos) e levar-nos até ao limite da nossa imaginação. Mas, sobretudo, Dixit serve para estarmos mais perto uns dos outros. Possivelmente porque, para nós, a imagem é fundamental.»

Créditos: Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustrações: Marie Cardouat • Direção do estúdio: Mathieu Aubert • Direção do projeto: Laurent Contios • Desenvolvimento do jogo: Valentin Gaudicheau • Direção artística: Maëva Da Silva • Esboço e ergonomia: Thomas Dutertre • Design gráfico: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Cris • Direção de produção: Alexandra Soporán • Vendas internacionais: Maximilien Da Cunha • Direção de marketing: Laurent Contios • Comunicação e eventos: Isabelle Doll & Paul Neveur • Administração: Marion Ludovici & Pascale Belot

Libellud

Resumo 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 cartas-armadilha.

O jogo termina quando um ou mais jogadores alcançar ou ultrapassar 30 🌸. O jogador com mais 🌸 é o vencedor.

Preparação

Conteúdo

- ◆ Este livro de regras
- ◆ 84 cartas *Dixit*
- ◆ 8 discos de votação
- ◆ 8 peões de coelho em madeira
- ◆ 1 tabuleiro de jogo formado por:
 - A** 1 percurso de pontuação
 - B** 8 espaços para cartas
 - C** 1 ajuda para os jogadores (Lembrete de pontuação)

Como se joga

Depois da preparação do jogo, o primeiro jogador que encontrar uma pista para criar uma adivinha é o narrador 🦊 durante o primeiro turno.

🔗 Criar a adivinha

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 seguinte página*). Os outros jogadores devem escolher agora a carta da sua própria mão que melhor se ajustar à pista do narrador. Depois, todos entregam a sua carta **em segredo** ao narrador, que **baralha** todas as cartas junto com a sua.

🔗 Resolver a adivinha

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 no seu disco de votação e vira a roda em segredo até mostrar o número da carta que acha que pertence ao narrador. Os jogadores não podem votar pela sua própria carta. Quando todos tiverem votado, os jogadores revelam simultaneamente os seus discos de votação e colocam-nos acima das cartas escolhidas.

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



Se **todos** os jogadores votaram pela carta do narrador **ou** se **ninguém** votou por ela:

🦊 O narrador não ganha pontos. 🚫

🦊🦊 Todos os outros jogadores ganham 2 🌸.



Se **alguns** jogadores votaram pela carta do narrador, **mas não todos**:

🦊 O narrador ganha 3 🌸.

🦊🦊 Os jogadores que votaram pela carta do narrador também ganham 3 🌸.
O resto dos jogadores não ganham pontos. 🚫



Além disso, cada jogador 🦊 (exceto o narrador) ganha mais 1 🌸 como bônus por cada voto recebido na sua própria carta.

Por cada 🌸 conseguido, os jogadores avançam um espaço no percurso de pontuação com o seu peão.

🔗 Fim do turno

Todas as cartas usadas durante o turno são colocadas, viradas para cima, numa pilha de descarte separada do jogo. Cada jogador tira uma carta do baralho de bisca para ter novamente 6 cartas na mão. Se não houver cartas suficientes no baralho para todos os jogadores, baralhem as cartas restantes com a pilha de descarte para formar um novo baralho de bisca.

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

Fim do jogo: Se no fim de um turno qualquer, um ou mais jogadores alcançar ou ultrapassar 30 🌸 no percurso 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 fica com o disco de votação e o peão de coelho correspondentes.
- 2 Cada jogador coloca seu coelho de madeira no início das casas de pontuação. Os Coelhos de madeira indicam o número de 🐰 ganhos pelo jogador desde o início do jogo.
- 3 Baralhem as 84 cartas e entreguem 6 a cada jogador, viradas para baixo.
- 4 Forma um baralho de bisca com as restantes cartas.



Conselhos para o narrador

A tua pista pode ser uma frase com tantas palavras como quiseses. A pista pode ser inventada ou tomada de obras existentes (uma poesia, uma canção, um filme, um provérbio...). A pista pode ser cantada, interpretada mediante mímica ou até ser uma onomatopeia.

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



Exemplo 1: o narrador diz "Hoje é o meu aniversário!". Para ele, a carta evoca alguém que está no centro de atenção, como acontece no nosso aniversário. O narrador espera que algum dos jogadores siga a sua linha de pensamento!

Exemplo 2: o narrador diz "Renascer". Para ele, esta carta evoca a vida que segue o seu curso e passa de geração em geração. O narrador acha que esta palavra é uma pista adequada: pode ser adivinhada, mas não é óbvia demais. Enganou-se?



Exemplo de fase de pontuação para 6 jogadores



Alguns jogadores votaram pela carta do narrador, mas não todos.



Cor-de-rosa é o narrador neste turno, portanto ganha 3 🐰.



Azul e **Verde** identificaram a carta do narrador, portanto cada um ganha 3 🐰.

Roxo, **Amarelo** e **Vermelho** não identificaram a carta do narrador, portanto não ganham nenhum. 🚫



Vermelho votou pela carta de **Roxo**. Portanto **Roxo** ganha 1 🐰.

Roxo e **Amarelo** votaram pela carta de **Azul**, portanto **Azul** ganha um bônus de 2 🐰.

No fim deste turno, os jogadores ganharam respetivamente:

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

Jogos de 3 jogadores

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

• Para criar a adivinha, os jogadores 🐰🐰 (exceto o narrador) escolhem 2 cartas em vez de 1. Assim, haverá 5 cartas no tabuleiro, incluída a carta do narrador. No fim do turno, os jogadores completam a sua mão tirando 2 cartas em vez de 1.

• Durante a fase de resolução, os jogadores 🐰🐰 (exceto o narrador) continuam a ganhar 1 🐰 de bonificação se receber um voto numa das suas cartas (sem importar qual).

O resto das regras não mudam.

Dixit

Expansões

O sonho continua nas expansões!

QUEST
*Uma onírica procura
da inocência*

JOURNEY
*Uma viagem
misteriosa e cativante*

ORIGINS
*A gênese de mundos
fantásticos*

DAYDREAMS
*Evocativos
devaneios*

MEMORIES
*Fascinantes
lembranças da
infância*

REVELATIONS
O encanto da fantasia

HARMONIES
*A aurora do balanço
natural*

ANNIVERSARY
*Onde todos os
mundos prévios
se encontram*

MIRRORS
*Um reflexo agriçoce
da nossa sociedade*

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



...e há mais a caminho!