

AUTOR : Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRADOR : Marie CARDOUAT

EDITOR : Régis BONNESSÉE

# Dixit



*Livro de Regras*



## *Nota do autor*

"Quando éramos crianças, o que poderia ser mais universal e divertido que esconde-esconde? Com este jogo, queria permitir que todos pudessem se conectar com sua criança interior..."

Como posso usar uma palavra ou uma frase para fazer com que todas as pessoas jogando fiquem no caminho certo, mas ainda manter certa ambiguidade? Um espaço para emoções e surpresas, *Dixit* cativa pessoas de todas as idades, levando todos aos limites de suas imaginações. Acima de tudo, *Dixit* nos aproxima. Talvez, por nossa causa, uma imagem seja fundamental."

**Créditos 2021:** Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustrador: Marie Cardouat • Diretor do estúdio: Mathieu Aubert • Gerente de projeto: Laurent Contios • Desenvolvimento do jogo: Valentin Gaudicheau • Diretor artístico: Maeva Da Silva • Layout e ergonomia: Thomas Dutertre • Design gráfico: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Gerente de produção: Alexandra Soporan • Vendas internacionais: Maximilien Da Cunha • Diretor do marketing: Laurent Contios • Comunicação e eventos: Isabelle Doll & Paul Neveur • Administração: Marion Ludovici & Pascale Belot • Galápagos Jogos: Tradução: Paula Pizauro • Revisão: Camila Berka & Evelyn Trippo





## Visão geral do jogo

A cada turno, um jogador diferente assume o papel do “narrador” 🐰. Ele marca pontos (🐰) ao fazer os outros jogadores 🐰 adivinharem qual é a carta dele seguindo uma dica que ele dará a todos. **Mas a dica precisa ser sutil, porque se todos descobrirem qual é a carta dele, o narrador não marca ponto nenhum!** Todos os outros jogadores marcam pontos 🐰 se descobrirem a carta do narrador ou escolhendo tão bem suas próprias cartas que outros jogadores votarão nelas.

A partida termina quando um ou mais jogadores alcançarem ou ultrapassarem 30 🐰. O jogador com mais 🐰 vence.

## Preparação

### Componentes

- ◆ Este livreto de regras
- ◆ 84 cartas Dixit
- ◆ 8 discos de votação
- ◆ 8 coelhos de madeira
- ◆ 1 tabuleiro de jogo composto de:
  - A 1 trilha de pontuação
  - B 8 espaços de cartas
  - C 1 referência para os jogadores (lembrete de como pontuar)

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e pega o coelho e o disco de cor correspondente.
- 2 Cada jogador coloca seu coelho no início da trilha de pontuação. Este coelhinho indica quantos 🐰 foram recebidos pelo jogador durante toda a partida.
- 3 Embaralhe as 84 cartas e distribua 6 delas, viradas para baixo, a cada jogador.
- 4 As cartas remanescentes serão a pilha de compra.



## Como jogar

Após a preparação, o primeiro jogador a pensar em uma dica será o narrador 🐰 do primeiro turno.

### 🔗 Criar um enigma

O narrador analisa as 6 cartas em sua mão. Ele escolhe a que mais lhe inspira (**sem revelá-la**), e diz uma dica em voz alta que remeta à imagem daquela carta (uma palavra ou frase; veja “Dicas para o narrador” na próxima página). Cada jogador, então, seleciona uma das 6 cartas na mão deles que melhor ilustre a dica dada pelo narrador. Os jogadores entregam as cartas **sem mostrá-las** ao narrador, que vai **embaralhá-las** junto de sua própria carta.

### 🔗 Resolver o enigma

O narrador distribui aleatoriamente as cartas, viradas para cima, nos espaços de carta ao redor do tabuleiro (os números nos espaços devem ficar visíveis). *Exemplo: com 6 jogadores, ele distribui 6 cartas nos espaços de 1 a 6.*

O objetivo dos outros jogadores é descobrir qual é a carta do narrador. Cada jogador (exceto o narrador) pega um disco de votação e o gira (sem mostrá-lo aos outros jogadores) até o número da carta que ele acredita ser do narrador ficar visível. 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.

Então, a fase de pontuação é iniciada. O narrador revela qual era a sua carta e conta quantos votos recebeu.



Se **todos** os jogadores votarem na carta do narrador ou **se nenhum** jogador votar na carta do narrador:

- 🐰 O narrador não pontua 🚫.
- 🐰 O restante dos jogadores recebe 2 pontos 🐰.



Se **alguns** jogadores (**mas não todos**) votarem na carta do narrador:

- 🐰 O narrador recebe 3 pontos 🐰.
- 🐰 Os jogadores que votaram na carta do narrador também recebem 3 🐰.
- Os jogadores remanescentes não pontuam 🚫.



Além disso, cada jogador 🐰 (exceto o narrador) recebe 1 🐰 bônus por cada voto recebido em sua própria carta.

Os jogadores movem seus coelhinhos na trilha de pontuação um espaço por 🐰 marcado.

### 🔗 Fim do turno

Todas as cartas utilizadas na votação deste turno são colocadas na pilha de descarte, que será posicionada virada para cima e longe do tabuleiro de jogo. Cada jogador compra uma carta da pilha de compra para completar 6 cartas na mão. Caso não haja cartas o suficiente na pilha de compra para todos os jogadores, as cartas na pilha de descarte são embaralhadas para formar uma nova pilha de compra.

O jogador à esquerda do narrador atual será o narrador do próximo turno.

**Fim da partida:** se, ao final de um turno, um ou mais jogadores obtiveram ou excederam 30 🐰 na trilha de pontuação, a partida acaba imediatamente. O jogador com mais 🐰 vence. No caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

## 🐰 Dicas para o narrador

O enigma pode ser uma frase contendo qualquer quantidade de palavras. Pode ser um trecho de obras já existentes (poesias, nomes ou trechos de músicas, filmes, provérbios...). Ele também pode ser cantado, uma mímica ou uma onomatopeia.

Se o enigma for muito fácil (por exemplo, muito descritivo) ou muito difícil (muito abstrato ou pessoal), o narrador corre o risco de não pontuar. É preciso encontrar equilíbrio, de modo que pelo menos um jogador, mas não todos, adivinhe a carta correta. Pode parecer difícil no início, mas a inspiração aparece logo!



*Exemplo 1: o narrador diz: “É MEU aniversário!”  
A carta lhe remete à ideia de alguém sob um feixe de luz, chamando toda a atenção para esta única pessoa, como num aniversário. Ele espera que alguns jogadores acompanhem seu raciocínio!*

*Exemplo 2: o narrador diz: “Renascimento”.  
Esta carta lhe remete à Vida passando de geração a geração. Ele acha que esta palavra é uma dica equilibrada, então a sua carta será descoberta sem ser unanimidade. Ele espera estar certo!*



## Exemplo da fase de pontuação com 6 jogadores



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



🐰 O **Rosa** é o narrador deste turno, então ele recebe 3 🐰.

🐰 O **Azul** e o **verde** adivinharam a carta do narrador, então eles recebem 3 🐰.  
O **Violeta**, **Amarelo** e o **Vermelho** não adivinharam a carta do narrador; portanto, não pontuam 🚫.

🐰 O **Vermelho** votou na carta do **Violeta**. Então, o **Violeta**, recebe 1 🐰 bônus.  
O **Violeta**, e o **Amarelo** votaram na carta do **Azul**. Então, o **Azul** recebe 2 🐰 bônus.

Ao final deste turno, os jogadores pontuaram, respectivamente:

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

## Partidas com 3 jogadores

Os jogadores completam a mão com 7 cartas em vez de 6.

● Para criar o enigma, cada jogador 🐰 (exceto o narrador) escolhe 2 cartas em vez de 1, de modo que 5 cartas fiquem posicionadas no tabuleiro, incluindo a carta do narrador. No final do turno, esses jogadores completam a mão comprando 2 cartas em vez de 1.

● Durante a fase de pontuação, os jogadores 🐰 (exceto o narrador) ainda marca 1 🐰 bônus se tiverem recebido um voto em uma de suas cartas (independentemente de qual delas tenha recebido o voto).

As demais regras permanecem as mesmas.



# Dixit

Expansões

O sonho pode continuar com as expansões!

**QUEST**  
a procura da  
inocência em  
cenários oníricos

**JOURNEY**  
misteriosas e  
encantadoras  
jornadas

**ORIGINS**  
a gênese de  
mundos fantásticos

**DAYDREAMS**  
lembranças de  
devaneios lúcidos

**MEMORIES**  
recordações  
deslumbrantes da  
infância

**REVELATIONS**  
o descobrimento da  
graça das fadas

**HARMONIES**  
a aurora do  
equilíbrio natural

**ANNIVERSARY**  
onde todos esses  
universos se  
encontram

**MIRRORS**  
um reflexo agridoce  
de nossa sociedade

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



... e muito mais está por vir!