

DISEÑO: Jean-Louis ROUBIRA ILUSTRACIONES: Marie CARDOUAT

EDICIÓN: Régis BONNESSÉE

Dixit



Reglamento



Nota del diseñador

«De pequeños, ¿qué podía ser más original y divertido que cuando jugábamos al escondite? En este juego pretendo que todo el mundo vuelva a sentirse como un niño.

¿Cómo puedo usar una palabra o una frase para que mis compañeros de partida vayan por el buen camino y sin dejar de lado la ambigüedad? Dixit, como juego de emociones y sorpresas, ha sido capaz de cautivar a muchos, desde los más jóvenes hasta los no tan jóvenes, llevándolos a los límites de la imaginación. Pero sobre todo, Dixit nos mantiene unidos. Tal vez sea porque para nosotros las imágenes son fundamentales».

Créditos 2021: Autor: Jean-Louis Roubira · Ilustraciones: Marie Cardouat · Jefe de estudio: Mathieu Aubert · Dirección de proyecto: Laurent Contias · Desarrollo: Valentin Gaudicheau · Dirección artística: Maëva Da Silva · Maqueta y ergonomía: Thomas Dutertre · Diseño gráfico: Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris · Dirección de producción: Alexandra Soporan · Ventas internacionales: Maximilien Da Cunha · Jefe de marketing: Laurent Contias · Comunicación y eventos: Isabelle Doll & Paul Neveu · Administración: Marion Ludovici & Pascale Belot · Traducción: Moisés Busanya



Resumen

En cada turno, un jugador diferente asume el papel de «cuentacuentos» y obtiene puntos (🐰) si logra que los demás jugadores 🐰🐰, adivinen su carta gracias a una pista que les proporcionará. **Pero esa pista debe ser sutil, porque si todos los jugadores adivinan su carta, el cuentacuentos no ganará punto alguno.** Los demás jugadores obtienen 🐰 si adivinan la carta del cuentacuentos y logran que la carta que han jugado como señuelo reciba votos.

La partida finaliza cuando uno o más jugadores alcanzan o superan los 30 🐰. El jugador que haya conseguido más 🐰 gana la partida.

Preparación

Contenido

- ◆ Este reglamento
- ◆ 84 cartas *Dixit*
- ◆ 8 diales de votación
- ◆ 8 conejos de madera
- ◆ 1 tablero con:
 - A 1 escala de puntuación
 - B 8 espacios para cartas
 - C 1 ayuda de juego (Recordatorio de cómo ganar puntos)

Cómo jugar

Después de la preparación, aquel jugador que pueda formular un acertijo para dar una pista se convierte en el cuentacuentos 🐰 del primer turno.

🔗 Formular un acertijo

El cuentacuentos mira las 6 cartas de su mano y selecciona aquella que más le inspire **sin enseñarla** a los demás jugadores. A continuación, proporcionará una pista en voz alta (*una palabra o frase, consulta «Consejos para el cuentacuentos» en la página siguiente*). Los demás jugadores eligen a su vez una de las 6 cartas de su mano, la que les parezca más adecuada para ilustrar la pista dada por el cuentacuentos. Luego, cada jugador entrega en **secreto** la carta elegida al cuentacuentos que, una vez las tenga todas, las **barajará** junto con la carta que eligió.

🔗 Resolver el acertijo

El cuentacuentos coloca las cartas al azar boca arriba alrededor del tablero de juego junto a los espacios indicados para las cartas (los números de los espacios deben permanecer visibles). *Ejemplo: con 6 jugadores, coloca las 6 cartas en las ranuras numeradas del 1 al 6.*

El objetivo de los demás jugadores es encontrar la carta del cuentacuentos. Cada jugador (excepto el cuentacuentos) toma su dial de votación y luego lo hace girar en secreto para mostrar el número de la carta que cree que es la del cuentacuentos. Los jugadores no pueden votar por su propia carta. Cuando todos los jugadores hayan votado, deberán revelar simultáneamente sus diales de votación y ponerlos sobre las cartas a las que se refieren.

Entonces comienza la fase de puntuación. El cuentacuentos revela cuál es su carta y contabiliza el número de votos que ha recibido:



Si **todos** los jugadores votaron por la carta del cuentacuentos **o si ningún** jugador ha votado por la carta del cuentacuentos:

- 🐰 El cuentacuentos no gana puntos. ❌
- 🐰 Los demás jugadores obtienen 2 🐰 cada uno.



Si **algunos** jugadores, **pero no todos**, votaron por la carta del cuentacuentos:

- 🐰 El cuentacuentos gana 3 🐰.
- 🐰 Los jugadores que votaron por la carta del cuentacuentos también ganan 3 🐰.
- Los demás jugadores no ganan puntos. ❌



Además, cada jugador 🐰 (excepto el cuentacuentos) consigue 1 🐰 adicional por cada voto que su carta haya recibido.

Los jugadores desplazan sus conejos de madera una casilla a lo largo de la escala de puntuación por cada 🐰 conseguido.

🔗 Fin del turno

Coloca en una pila boca arriba todas las cartas jugadas durante el turno. Asegúrate de dejar esas cartas bien apartadas del resto de los componentes del juego, formando una pila de descartes. A continuación, todos los jugadores roban una carta del mazo de robo para volver a tener 6 cartas en su mano. Si no quedan suficientes cartas en el mazo de robo para repartir una a cada jugador, pon las cartas que queden en la pila de descartes. Después, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

Para el siguiente turno, el jugador a la izquierda del cuentacuentos se convierte en el nuevo cuentacuentos.

Final de la partida: si al final de un turno uno o más jugadores han alcanzado o superado los 30 🐰 en la escala de puntuación, la partida termina inmediatamente. El jugador que tenga más 🐰 es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

- 1 Cada jugador escoge un color y después toma el dial y el conejo de madera correspondientes.
- 2 Cada jugador coloca su conejo de madera en la casilla de inicio de la escala de puntuación. Los conejos de madera indican el número de ganados por los jugadores durante la partida.
- 3 Baraja las 84 cartas y reparte 6 de ellas, boca abajo, a cada jugador.
- 4 Las cartas restantes formarán el mazo de robo.



Consejos para el cuentacuentos

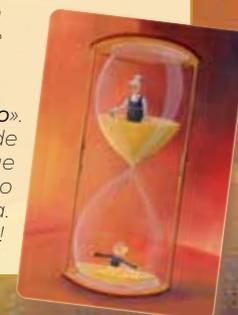
La pista puede ser una frase compuesta de tantas palabras como se desee, inventada o prestada de obras existentes como poesías, canciones, películas, proverbios, etc. Incluso puede cantarse, interpretarse por mímica o ser una onomatopeya.

Si la pista es muy fácil (por ejemplo, demasiado descriptiva) o muy difícil (demasiado abstracta o personal), el cuentacuentos podría no ganar ningún punto. Debe encontrar el equilibrio adecuado para que al menos un jugador, pero no todos, pueda votar su carta. Es posible que no parezca fácil al principio, pero la inspiración llega rápidamente.



Ejemplo 1: el cuentacuentos dice: «¡Es MI cumpleaños!». La carta le recuerda a alguien que es el centro de atención y alrededor del cual se reúnen todos los demás, como en un cumpleaños. Con esta frase tiene la esperanza de que algunos jugadores piensen de la misma manera.

Ejemplo 2: el cuentacuentos dice: «Renacimiento». Esta carta le recuerda a la vida que pasa de generación en generación. Además, piensa que la palabra es una pista bien equilibrada y poco obvia, para que al menos un jugador vote su carta. ¡Espera haber acertado!



Ejemplo de puntuación en una partida de 6 jugadores



Algunos jugadores votaron por la carta del cuentacuentos, pero no todos.



Rosa es la cuentacuentos de este turno, por lo que gana **3**.



Azul y **Verde** han votado por la carta del cuentacuentos, por lo que cada uno de ellos obtiene **3**.

Morado, **Amarillo** y **Rojo** no votaron por la carta del cuentacuentos, por lo que no ganan puntos.



Rojo votó por la carta de **Morado**, por lo que **Morado** obtiene **1** adicional.

Morado y **Amarillo** votaron por la carta de **Azul**, por lo que **Azul** obtiene **2** adicionales.

Al final del turno los jugadores han ganado los siguientes puntos:

Rosa = 3 **Azul** = 5 **Verde** = 3 **Morado** = 1 **Amarillo** = 0 **Rojo** = 0

Partidas de 3 jugadores

Los jugadores tienen 7 cartas en la mano en lugar de 6.

- Para crear el acertijo, los jugadores (excepto el cuentacuentos) eligen cada uno 2 cartas en lugar de 1, por lo que habrá 5 cartas en el tablero, incluida la del cuentacuentos. Al final del turno, esos jugadores deberán robar 2 cartas en lugar de 1.

- A la hora de determinar la puntuación, los jugadores (excepto el cuentacuentos) siguen obteniendo **1** adicional si han recibido un voto en alguna de sus cartas (sin importar cuál sea).

Por lo demás, las reglas permanecen sin cambios.

Dixit

Expansiones

¡El sueño continúa con las expansiones!

QUEST
La búsqueda onírica de la inocencia

JOURNEY
Un viaje misterioso y encantador

ORIGINS
La génesis de los mundos fantásticos

DAYDREAMS
Los evocadores sueños de vigilia

MEMORIES
Los deslumbrantes recuerdos de la infancia

REVELATIONS
La revelación feérica

HARMONIES
El amanecer del equilibrio

ANNIVERSARY
Donde todo se encuentra

MIRRORS
Un reflejo agrisulce de nuestra sociedad

Cada expansión contiene un universo original en 84 cartas únicas de gran tamaño...



¡y lo que vendrá!