

DESIGNER : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATOR : Marie CARDOUAT

EDITOR : Régis BONNESSÉE

Dixit



Manual de instrucțiuni



Nota designerului

Când eram copii, ce putea fi mai universal și mai distractiv decât cele mai sălbatice jocuri de "v-ați ascunselea"? Cu acest joc, am dorit să permit tuturor să se reconecteze cu copilul lor interior...

Cum folosesc un cuvânt sau o propoziție pentru a-mi pune partenerii de joc pe drumul cel bun, păstrând în același timp suficientă ambiguitate? Un spațiu de emoții și surprize, Dixit a reușit să captiveze atât de mulți, de la cei mai tineri până la cei nu atât de tineri, ducându-ne spre limitele imaginației noastre. Dar, mai presus de toate, Dixit ne aduce mai aproape. Poate pentru că pentru noi, imaginea este fundamentală.

Credite 2021: Designer: Jean-Louis Roubira • Ilustrator: Marie Cardouat • Directorul Studioului: Mathieu Aubert • Manager de proiect: Laurent Contios • Dezvoltarea jocului: Valentin Gaudicheau • Director artistic: Maëva Da Silva • Dispunere și ergonomie: Thomas Dutertre • Designer graphic: Allison Machepy & Ophélie Pimbert-Gris • Manager de producție: Alexandra Soporan • Vânzări internaționale: Maximilien Da Cunha • Director de Marketing: Laurent Contios • Comunicare și evenimente: Isabelle Doll & Paul Neveur • Back office: Marion Ludovici & Pascale Belot



Previzualizare jocului

În fiecare tură, un jucător diferit joacă rolul de „povestitor” 🗣️. El adună puncte (🔵) făcându-i pe ceilalți jucători 🧑🏻🧑🏻🧑🏻, să-i ghicească cartea, cu ajutorul unui indiciu pe care îl dă. **Dar acest indiciu trebuie să fie subtil, pentru că dacă fiecare își găsește cartea, povestitorul nu adună niciun punct!** Toți ceilalți jucători 🔵 punctează găsind cartea povestitorului și atrăgând voturile altor jucători datorită unei alegeri inteligente a cărții de momeală.

Jocul se termină atunci când unul sau mai mulți jucători ating sau depășesc 30 🔵. Jucătorul cu cel mai multe 🔵 este câștigătorul.

Configurare

Componente

- ◆ Acest manual de instrucțiuni
- ◆ 84 cărți Dixit
- ◆ 8 discuri de vot
- ◆ 8 iepurași din lemn
- ◆ 1 tablă de joc compusă din:
 - 🅐 1 pistă de scor
 - 🅑 8 sloturi pentru cărți
 - 🅒 1 ajutor pentru jucători (Memento despre cum să înșcrieți)

Cum se joacă

După configurare, primul jucător care găsește un indiciu pentru a forma o ghicitoare devine povestitorul 🗣️ pentru prima tură.

🔗 Creați ghicitoarea

Povestitorul se uită la cele 6 cărți din mână. El selectează una care îl inspiră (**fără să o dezvăluie**), apoi spune cu voce tare un indiciu (un cuvânt sau o frază, vezi „Sfaturi pentru povestitor” de pe pagina următoare). Ceilalți jucători selectează apoi, din cele 6 cărți din mâna lor, cartea care cred că ilustrează cel mai bine indiciul dat de povestitor. Apoi, fiecare jucător dă în **secret** cartea aleasă povestitorului, care **amestecă** toate cărțile adunate cu ale sale.

🔗 Rezolva ghicitoarea

Povestitorul plasează la întâmplare cărțile cu fața în sus în jurul tablei de joc lângă sloturile pentru cărți indicate (numerele din sloturi trebuie să rămână vizibile). *Exemplu: cu 6 jucători, plasează cele 6 cărți în sloturile numerotate de la 1 la 6.*

Scopul celorlalți jucători este de a găsi cartea povestitorului. Fiecare jucător (cu excepția povestitorului) își ia discul de vot, apoi întoarce în secret roata pentru a afișa numărul cărții pe care o consideră a fi cartea povestitorului. Jucătorii nu pot vota pentru propria lor carte. Când toată lumea a votat, jucătorii își dezvăluie simultan cadranele de vot și le plasează pe cărțile la care fac referire.

Apoi începe faza de notare. Povestitorul dezvăluie care este cartea sa și numără voturile pe care le-a primit:



Dacă **toți** jucătorii au votat pentru cartea povestitorului, **sau** dacă **niciun** jucător nu a votat pentru cartea povestitorului:

- 🗣️ Povestitorul nu obține puncte. ❌
- 🧑🏻🧑🏻🧑🏻 Ceilalți jucători obțin fiecare câte 2 🔵.



Dacă **unii** jucători au votat pentru cartea povestitorului, **dar nu toți**:

- 🗣️ Povestitorul obține 3 🔵.
- 🧑🏻🧑🏻 Jucătorii care au votat pentru cartea povestitorului obțin, de asemenea, 3 🔵.
- Ceilalți nu obțin puncte. ❌



În plus, fiecare jucător 🧑🏻🧑🏻🧑🏻 (cu excepția povestitorului) obține 1 🔵 bonus pentru fiecare vot primit pe propria carte.

Jucătorii își mișcă pionii iepurași de-a lungul pistei de scor cu un spațiu pentru fiecare 🔵 obținut.

🔗 Sfârșitul rîndului

Toate cărțile folosite în timpul turei sunt plasate cu fața în sus într-o grămadă departe de joc pentru a forma grămada de aruncare. Fiecare jucător extrage o carte din teancul de extragere pentru a avea din nou 6 cărți în mână. Dacă nu mai sunt suficiente cărți în grămada de extragere pentru a le distribui tuturor jucătorilor, cărțile rămase și grămada de aruncare sunt amestecate pentru a forma noua grămadă de extragere.

Jucătorul din stânga povestitorului devine noul povestitor pentru următoarea tură.

Sfârșitul jocului: Dacă la sfârșitul unui tur, unul sau mai mulți jucători au atins sau au depășit 30 🔵 pe pista de scor, jocul se termină imediat. Jucătorul care are cel mai multe 🔵 este câștigătorul. În caz de egalitate, jucătorii în cauză împart victoria.

- 1** Fiecare jucător alege o culoare, apoi ia cadranul corespunzător și pionul iepuraș.
- 2** Fiecare jucător își așază iepurașul pe spațiul de start al pistei de scor. Acest pion indică numărul de  câștigat de jucător de la începutul jocului.
- 3** Amestecă toate cele 84 de cărți și împarte 6 dintre ele cu fața în jos pentru fiecare jucător.
- 4** Faceți o grămadă de extragere cu cărțile rămase.



Sfaturi pentru povestitor

Indiciul poate fi o propoziție formată din câte cuvinte doriți. Poate fi inventat sau împrumutat din lucrări existente (poezie, cântec, film, proverb ...). Indiciul poate fi chiar cântat, mimat sau poate fi o onomatopee.

Dacă indiciul este prea ușor (de exemplu prea descriptiv) sau prea dificil (prea abstract sau personal), povestitorul nu poate obține niciun punct. El trebuie să găsească echilibrul potrivit, astfel încât cel puțin un jucător, dar nu toți, să îi poată găsi cartea. S-ar putea să nu pară ușor la început, dar inspirația vine repede!



Exemplul 1: povestitorul spune „**Este ziua MEA!**”.

Cartea îi amintește de cineva care este în centrul atenției și în jurul căruia se concentrează toată atenția, ca la o zi de naștere. Speră că unii jucători îi vor urma cursul gândirii!

Exemplul 2: povestitorul spune „**Renaștere**”.

Această carte îi amintește de viața care se întâmplă și trece din generație în generație. El simte că acest cuvânt este un indiciu bine echilibrat, astfel încât cartea lui poate fi ghicită fără a fi prea evidentă. Speră că a reușit!



Exemplu de joc cu 6 jucători



Unii jucători au votat pentru cartea povestitorului, dar nu toți.



Roz este povestitorul acestei ture, așa că acesta înscrie **3** .



Albastru și **verde** au găsit cartea povestitorului, așa că fiecare înscrie **3** .

Violet, **Galben** și **Roșu** nu au găsit cartea povestitorului, așa că nu obțin puncte .



Roșu a votat pentru cartea lui **Violet**. Deci **Violet** înscrie **1**  bonus.

Violet și **Galben** au votat pentru cartea lui **Albastru**. Deci **Albastru** înscrie **2**  bonus.

La sfârșitul acestei ture, jucătorii au obținut respectiv:

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

Jocul cu 3 jucători

Jucătorii joacă cu 7 cărți în mână în loc de 6.

• Pentru a crea ghicitoarea, jucătorii  (cu excepția povestitorului) selectează fiecare câte 2 cărți în loc de 1, deci vor fi afișate 5 cărți în jurul tablei, inclusiv cartea povestitorului. La sfârșitul rândului, își completează mâna trăgând 2 cărți în loc de 1.

• În faza de rezoluție, jucătorii  (cu excepția povestitorului) înregistrează încă **1**  bonus dacă au primit un vot pe propria lor carte (indiferent de ce carte).

Altfel, regulile rămân neschimbate.

Dixit

Visul continuă cu extensiile!



Fiecare expansiune conține un univers original în 84 de cărți unice supradimensionate...



...Și multe altele!