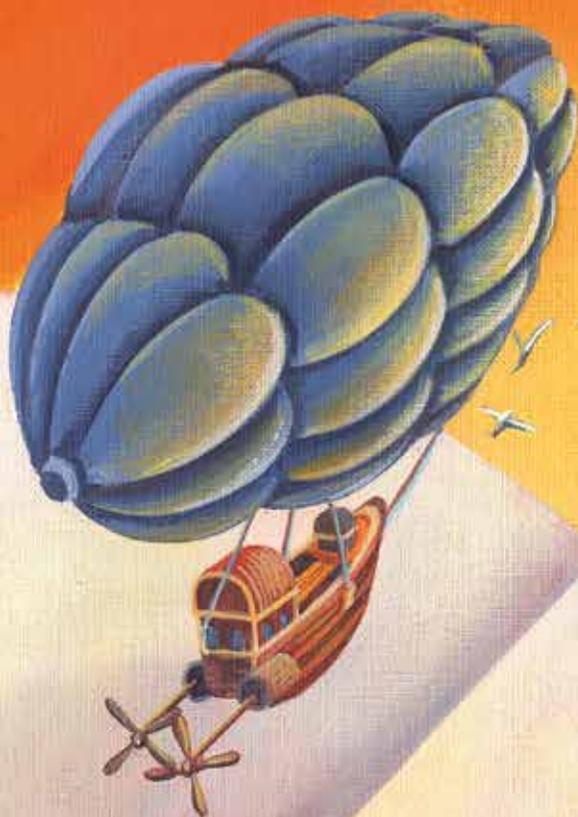


Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT & Pierô

# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



Libellud



# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

**Autor**  
Jean-Louis Roubira

**Ilustraciones**  
Marie Cardouat  
Pieró

**Editado por**  
Libellud

## Contenido

- Un tablero de puntuación
- 84 cartas
- 12 tableros de voto
- 24 marcadores de voto
- 12 conejos de madera

## Preparación

Ensambla las dos partes del tablero y colócalo en el centro de la mesa. Cada jugador escoge un tablero de voto y coloca el conejo del color correspondiente en la casilla 0 del tablero de puntuación. Se barajan las 84 cartas y se reparten 6 a cada jugador. El resto forman el mazo de robo.

- En una partida de 3 a 6 jugadores, cada uno toma un sólo marcador de voto (sin importar el color).
- En una partida de 7 a 12 jugadores, cada uno toma dos marcadores de voto (sin importar el color).

*Atención: las cartas de la mano no se pueden enseñar al resto de los jugadores.*

## El juego

### El cuentacuentos

Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada uno de los turnos. Observa las 6 cartas de su mano y, a partir de una de ellas, debe construir una frase y decirla en voz alta (sin mostrar la carta al resto de los jugadores).

La frase puede tener varias formas: puede estar formada por una o más palabras o resumirse en un único sonido. Puede ser inventada o tomarse prestada de una obra existente (fragmentos de una poesía o canción, título de una película, refrán...).

*En el primer turno, el primer jugador que encuentre una frase será el cuentacuentos.*

### Seleccionar una carta para el cuentacuentos

El resto de los jugadores selecciona de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le entrega la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla. El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido del resto de jugadores y las coloca, aleatoriamente y bocarriba, sobre las imágenes numeradas del 1 al 12 del tablero de puntuación.

### Encontrar la carta del cuentacuentos: el voto

El objetivo de los jugadores es adivinar cuál de las cartas es la que el cuentacuentos ha utilizado para construir su frase. Cada jugador vota en secreto la carta que cree que pertenece al cuentacuentos (él no puede votar) utilizando su tablero de voto. Por ejemplo, si un jugador piensa que la carta número 3 corresponde al cuentacuentos, colocará su marcador de voto sobre el número 3 de su tablero de voto. Una vez que todos los jugadores han votado, el cuentacuentos revela cuál es su carta.

### Encontrar la carta del cuentacuentos en partidas de 7 jugadores o más

Cada jugador puede, si lo desea, votar por una segunda carta para aumentar sus posibilidades de acertar. En tal caso, utilizará su segundo marcador de voto para seleccionar una segunda carta entre las disponibles.

*Atención: No se permite votar la carta propia.*

### Puntuación

- Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos ganan 2 puntos.
- En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado obtienen 3 puntos.
- Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta (hasta un máximo de 3 puntos).

Los jugadores avanzan su conejo por el tablero de puntuación un número de espacios igual a los puntos que han obtenido.

### Puntuación en partidas de 7 jugadores o más

- Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos ganan 2 puntos.
- En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado obtienen 3 puntos.
- Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta (hasta un máximo de 3 puntos).
- Los jugadores que solo hayan votado por una carta, reciben un punto adicional si han acertado la carta del cuentacuentos.

### Final del turno

Cada jugador roba cartas hasta tener 6 en su mano. Si no quedaran suficientes cartas, se barajan los descartes que pasarán a formar el nuevo mazo de robo. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos y se continúa en el sentido de las agujas del reloj para los turnos siguientes.

## Fin del juego

El juego termina cuando algún jugador llega a 30 puntos. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

## Partidas de 3 jugadores

Los jugadores tienen siete cartas en la mano en lugar de seis. Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, entregan dos cartas cada uno (en lugar de una). Así, habrá 5 cartas entre las que encontrar la del cuentacuentos.



## Dixit Party - de 6 a 12 jugadores

### Preparación

Ensambla las dos partes del tablero y colócalo en el centro de la mesa. Cada jugador escoge un tablero de voto y coloca el conejo del color correspondiente en la casilla 0 del tablero de puntuación. Se barajan las 84 cartas y se reparten 5 a cada jugador. El resto forman el mazo de robo. Cada jugador **coge** un marcador de voto verde. Solo uno de los jugadores, que será el cuentacuentos en el primer turno, **coge** un marcador de voto rojo además de su marcador de voto verde.

### El juego

#### El cuentacuentos

Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada uno de los turnos. Antes incluso de mirar sus cartas, el cuentacuentos dice en voz alta una frase (ver las diferentes formas que puede tomar una frase en las reglas del juego básico). A diferencia del juego básico, la frase del cuentacuentos no está relacionada con ninguna de sus cartas.

*En el primer turno, el primer jugador que encuentre una frase será el cuentacuentos.*

#### Seleccionar una carta para el cuentacuentos

Todos los jugadores, incluido el cuentacuentos, selecciona de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le entrega la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla. El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido del resto de jugadores y las coloca, aleatoriamente y bocarriba, sobre las imágenes numeradas del 1 al 12 del tablero de puntuación.

#### Encontrar la carta más popular: el voto

Cada jugador (incluido el cuentacuentos) vota en secreto, utilizando su marcador de voto verde, por la carta que, en su opinión, representa mejor la frase construida por el cuentacuentos. Cuanto mayor sea el número de jugadores que voten por una misma carta, mayor será el número de puntos que obtengan estos mismos jugadores.

Pero ¡cuidado! El cuentacuentos también votará en secreto por una de las cartas disponibles, utilizando en esta ocasión su marcador de voto rojo. La carta así elegida, no otorgará ningún punto a aquellos que la hayan votado. El cuentacuentos puede utilizar el marcador de voto rojo en su beneficio, tratando de hacer perder el mayor número de puntos a sus oponentes... y el resto de los jugadores votarán teniéndolo en cuenta. Cuando todos hayan votado, se revelan los tableros de voto.

*El cuentacuentos utilizará, en su turno, el marcador de voto verde Y el marcador de voto rojo. Los jugadores pueden votar por su propia carta.*

### Puntuación

- Cada jugador gana tantos puntos como jugadores (incluido él) hayan votado por la misma carta que él (hasta un máximo de 5 puntos).
- Los jugadores que hayan votado por la carta señalada por el cuentacuentos con el marcador de voto rojo no ganan ningún punto.
- Un jugador que sea el único en votar a una carta no gana ningún punto.

**Ejemplo:** Tomás ha votado por la carta número 3 junto a otros 5 jugadores. Tomás debería ganar 6 puntos. Pero como el máximo de puntos permitido es 5, ganará 5 puntos. Daniel ha votado junto a Myriam por la carta número 2. Pero esta carta también ha sido elegida por el cuentacuentos utilizando su marcador de voto rojo. Ambos se quedan sin puntos. Laura ha sido la única que ha votado la carta número 5. Ella tampoco consigue puntos.

### Final del turno

Las cartas utilizadas son descartadas. Cada jugador roba cartas hasta tener 5 en su mano. Si no quedaran suficientes cartas, se barajan los descartes que pasarán a formar el nuevo mazo de robo. A continuación, cada jugador pasa bocabajo sus cartas al jugador de su izquierda. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos.

*Atención: El cuentacuentos debe anunciar su frase antes de mirar su nueva mano.*

### Fin del juego

El juego termina cuando todos los jugadores han sido cuentacuentos una vez. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

*Para partidas más largas, se puede aumentar el número de veces que debe ser cuentacuentos cada jugador.*

## Dixit en equipo - 6, 8, 10 o 12 jugadores

### Preparación

Ensambla las dos partes del tablero y colócalo en el centro de la mesa. Se forman varios equipos de 2 jugadores. Los compañeros de equipo se sientan frente a frente. Cada equipo escoge un tablero de voto y coloca el conejo del color correspondiente en la casilla 0 del tablero de puntuación. Se barajan las 84 cartas y se reparten 4 a cada jugador. El resto forman el mazo de robo.

### El juego

#### El cuentacuentos

Ver el papel del cuentacuentos en las reglas del juego básico.

### Seleccionar una carta para el cuentacuentos

Tras escuchar la frase del cuentacuentos, el compañero de este elige la carta de su mano que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Los 2 jugadores de cada uno del resto de los equipos han de ponerse de acuerdo sobre quién de ellos entregará una carta al cuentacuentos (los compañeros pueden hablar, pero siempre en presencia del resto de jugadores y jamás pueden mostrar o describir las cartas que tienen en su mano). El cuentacuentos baraja todas las cartas (la suya, la de su compañero y las del resto de equipos) y las coloca, aleatoriamente y bocarriba, sobre las imágenes numeradas del 1 al 12 del tablero de puntuación.

### Votar y puntuar

Ningún jugador que haya entregado una carta al cuentacuentos (tampoco él) puede participar en la votación. La votación y la puntuación se desarrollan de la misma forma que en el juego básico (sin tener en cuenta las reglas especiales para partidas de 7 jugadores o más).

*Atención: Ni el cuentacuentos ni su compañero participan en la votación.*

### Final del turno

Cada jugador roba cartas hasta tener 4 en su mano. Si no quedaran suficientes cartas, se barajan los descartes que pasarán a formar el nuevo mazo de robo. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos.

### Fin del juego

El juego termina cuando todos los jugadores han sido cuentacuentos una vez. El equipo con más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

*Para partidas más largas, se puede aumentar el número de veces que debe ser cuentacuentos cada jugador.*





# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y



**Autor**  
Jean-Louis Roubira

**Ilustradores**  
Marie Cardouat  
Pierô

**Desenvolvimento**  
Libellud

## Conteúdo

- 1 tabuleiro de pontuação
- 84 cartas com imagens
- 12 tabuleiros de voto
- 24 fichas de voto
- 12 coelhos de madeira
- 1 livro de regras

## Preparação do jogo

Abre-se o tabuleiro e coloca-se sobre a mesa. Cada jogador escolhe um tabuleiro de voto e um coelho da cor correspondente, que coloca na casa 0 do tabuleiro. Baralham-se as 84 cartas e distribuem-se 6 a cada jogador. As restantes cartas colocam-se voltadas para baixo sobre a mesa, a formar o monte da bisca.

- Numa partida com 3 a 6 jogadores, cada jogador recebe 1 ficha de voto (de qualquer cor).
- Numa partida com 7 a 12 jogadores, cada jogador recebe 2 fichas de voto (de qualquer cor).

*Atenção: as cartas recebidas não devem ser vistas pelos outros jogadores.*

## Desenrolar do jogo

### O narrador

O narrador escolhe uma das 6 imagens que tem na mão e, sem mostrar a carta aos restantes jogadores, diz em voz alta uma frase que esteja associada a essa imagem. A frase pode tomar diversas formas: pode ser apenas uma palavra, ou uma simples onomatopeia. Pode ser uma frase inventada ou de uma obra já existente (versos de um poema, palavras de uma canção, um provérbio, etc.)

*Como escolher o narrador do primeiro turno? Todos os jogadores examinam as 6 cartas que têm na mão. O primeiro a encontrar alguma coisa para dizer sobre uma delas, anuncia aos restantes jogadores que será ele o narrador.*

### Entrega das cartas ao narrador

Depois de ouvir o que o narrador tem a dizer sobre a carta, os restantes jogadores escolhem de entre as 6 cartas que têm na mão aquela que melhor representa o que o narrador disse. Cada jogador entrega essa

carta ao narrador, sem a mostrar aos restantes jogadores. O narrador junta a sua carta às cartas recolhidas, baralha-as e coloca-as voltadas para cima sobre o tabuleiro, nos espaços numerados de 1 a 12.

### Encontrar a carta do narrador: a votação

O objectivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador entre as imagens expostas. Cada jogador, excepto o narrador, vota secretamente na carta que pensa ser a do narrador. Para isso, usa o seu tabuleiro de voto. Por exemplo: se um jogador pensa que a imagem do narrador é a número 3, coloca a sua ficha de voto sobre o número 3 do seu tabuleiro de voto. Quando todos os jogadores tiverem votado, mostram os tabuleiros de voto. É o momento do narrador revelar qual era a sua imagem.

### Encontrar a carta do narrador com 7 jogadores ou mais

Cada jogador pode votar numa segunda carta se quiser aumentar as suas hipóteses de ganhar. Para isso utiliza a sua segunda ficha de voto para escolher uma segunda carta das expostas.

*Atenção: cada jogador não pode votar na carta que ele próprio escolheu.*

### Contagem de pontos

- Se todos os jogadores descobrem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobre, o narrador não ganha pontos e os restantes jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a sua carta.
- Adicionalmente, cada jogador, excepto o narrador, marca 1 ponto por cada jogador que votou na sua carta (*até um máximo de 3 pontos*).

### Contagem dos pontos com 7 jogadores ou mais

- Se todos os jogadores descobrem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobre, o narrador não ganha pontos e os restantes jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a sua carta.
- Adicionalmente, cada jogador, excepto o narrador, marca 1 ponto por cada jogador que votou na sua carta, até um máximo de 3 pontos.
- Os jogadores que só votaram uma vez marcam 1 ponto suplementar se acertaram na carta do narrador.

Os jogadores avançam com o seu coelho tantas casas quantos os pontos que ganharam.

### Fim do turno

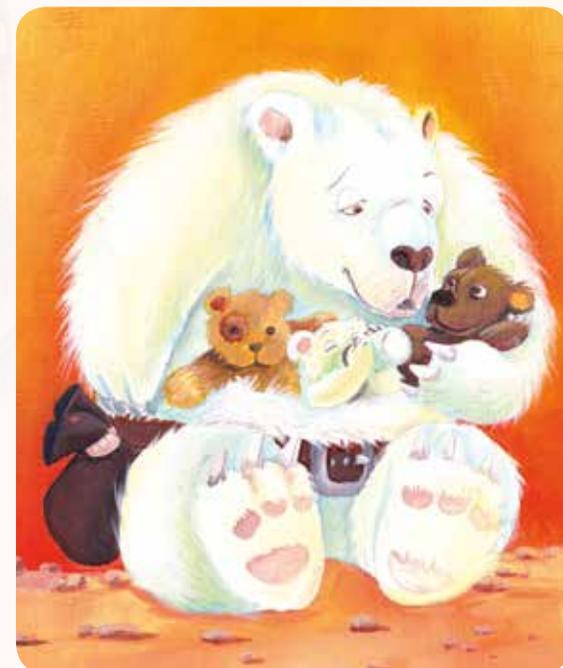
Cada jogador bisca uma carta para ter de novo 6 cartas em mão. Se não houver cartas suficientes na bisca, baralham-se as cartas já utilizadas para formar nova bisca. O novo narrador será o jogador que está sentado à esquerda do narrador actual (*e assim em diante, no sentido dos ponteiros do relógio, para os restantes turnos do jogo*).

## Fim do jogo

O jogo acaba no fim do turno em que algum jogador chegar ou ultrapassar os 30 pontos. O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate há dois vencedores.

## O jogo com 3 jogadores

Os jogadores têm 7 cartas na mão em vez de 6. Cada jogador, excepto o narrador, entrega 2 cartas (em vez de 1). Assim, na mesa ficam 5 imagens expostas. É preciso descobrir a do narrador entre elas.



## Dixit Party - de 6 a 12 jogadores

### Preparação do jogo

Abre-se e coloca-se o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Cada jogador escolhe um tabuleiro de pontuação e um coelho da cor correspondente que coloca na casa 0 do tabuleiro. Baralham-se as 84 cartas e distribuem-se 5 a cada jogador. As restantes cartas colocam-se de face para baixo sobre a mesa num monte que constituirá a bisca. Cada jogador recebe uma ficha de voto verde. O narrador recebe ainda uma encarnada.

### Desenrolar do jogo

#### O narrador

No primeiro turno, um dos jogadores será o narrador. Antes de ver as suas imagens, o narrador enuncia a sua frase aos outros jogadores (ver as diferentes formas que as frases podem tomar nas regras base). A diferença para o jogo base consiste no facto de que a frase do narrador não está relacionada com as suas cartas.

*Como escolher o narrador do primeiro turno? O primeiro jogador a encontrar uma frase anuncia aos restantes que será ele o narrador.*

#### Entrega das cartas ao narrador

Cada jogador selecciona entre as suas cartas aquela que melhor se adequa à frase enunciada e entrega-a ao narrador. Este baralha as cartas recolhidas juntamente com a sua e coloca-as nos espaços numerados de 1 a 12 do tabuleiro de pontuação.

#### Encontrar a imagem preferida: o voto

Cada jogador (juntamente com o narrador) vota secretamente, com a ajuda da sua ficha verde, na frase que melhor ilustra a frase enunciada pelo narrador. Quanto mais jogadores votarem na mesma imagem, mais pontos terão esses mesmos jogadores.

Mas atenção! O narrador também vai votar secretamente numa das cartas mas desta vez com a ficha encarnada. Os pontos que adviriam da carta seleccionada pela ficha encarnada do narrador não serão contados. Ao narrador cabe fazer perder o máximo de pontos aos seus adversários! Depois de terem votado, todos os jogadores entregam o seu tabuleiro de voto para contagem de pontos.

*O narrador do turno pode usar a ficha verde e a ficha encarnada. Um jogador pode votar na sua própria carta.*

#### Contagem de pontos

- Um jogador marca tantos pontos quantos os jogadores (ele próprio incluído) que votaram na mesma imagem do que ele, com um limite máximo de 5 pontos.

- Os jogadores que votaram na imagem que o narrador marcou com a ficha encarnada não somam nenhum ponto.
- Um jogador que vota sozinho numa carta não marca nenhum ponto.

**Exemplo:** o Sebastião votou na carta 3 com 5 outros jogadores. Devia marcar 6 pontos, mas como existe o limite de 5, o Sebastião marca 5 pontos neste turno. A Constança votou na carta 2 com a Matilde, mas esta carta tem a ficha encarnada do narrador, pelo que não marcam nenhum ponto. A Mafalda votou numa imagem que não obteve mais nenhum voto e por isso também não marca pontos.

#### Fim do turno

Cada jogador bisca uma carta para ter de novo 5 cartas em mão e depois passa-as ao jogador que está à sua esquerda. Se não houver mais cartas na bisca, baralham-se as cartas utilizadas para formar nova bisca. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador actual.

#### Fim do jogo

O jogo acaba quando todos os jogadores tiverem sido narradores um vez. O jogador que tenha acumulado mais pontos ao longo da partida é o vencedor. Em caso de empate há dois vencedores.

*Para as partidas serem mais longas pode-se aumentar o número de vezes que cada jogador deve ser o narrador.*

## Dixit em Equipa - 6, 8, 10 ou 12 jogadores

### Preparação do jogo

Abre-se o tabuleiro que se coloca sobre a mesa. Constituem-se equipas de dois jogadores; os jogadores sentam-se à volta da mesa de forma a que, em cada equipa, os parceiros fiquem sentados frente a frente. Cada equipa escolhe um tabuleiro de pontuação e um coelho da cor correspondente que coloca na casa 0 do tabuleiro. Baralham-se as 84 cartas e distribuem-se 4 a cada jogador. As restantes cartas colocam-se de face para baixo sobre a mesa num monte que constituirá a bisca.

### Desenrolar do jogo

#### O narrador

Escolhe-se um dos jogadores (*de qualquer equipa*) para ser o narrador. Ver o papel do narrador nas regras de base.

#### Entrega das cartas ao narrador

Cada jogador selecciona entre as suas cartas aquela que melhor se adequa à frase enunciada e entrega-a ao narrador. Em cada uma das equipas restantes, os dois jogadores põem-se de acordo para decidir qual deles vai dar a carta ao narrador (os dois podem falar mas sempre em presença dos outros jogadores e sem mostrar ou descrever as cartas

que têm na mão). O narrador baralha as cartas recolhidas, incluindo a sua, e coloca-as nos espaços numerados de 1 a 12 do tabuleiro de pontuação.

#### Votação e contagem dos pontos

Os jogadores que entregaram uma carta ao narrador não participam na votação. Apenas votam os seus parceiros, que não viram a carta escolhida. O processo de voto e de contagem de pontos é o mesmo que nas regras básicas (não levar em conta as regras de votação e de pontuação de 7 ou mais jogadores).

*Atenção: o parceiro do narrador e o próprio narrador não podem votar.*

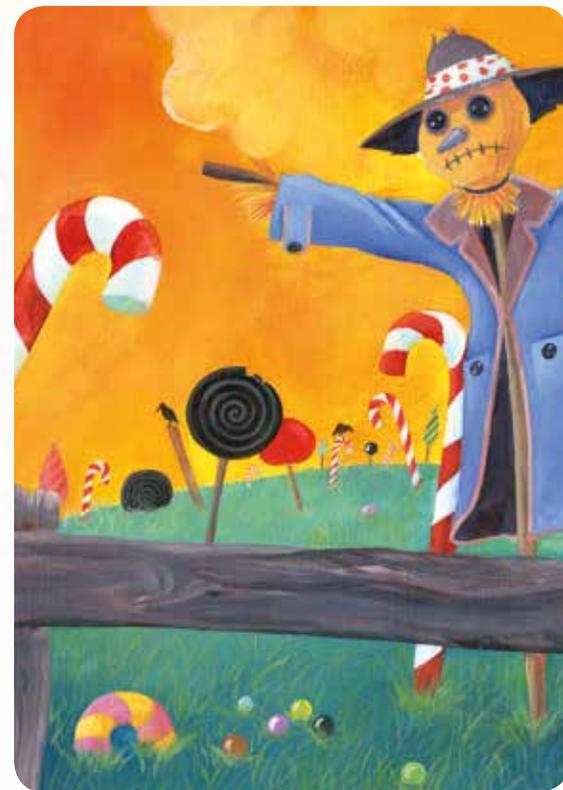
#### Fim do turno

No fim de cada turno cada jogador bisca, para ter de novo 4 cartas na mão. Se não houver mais cartas na bisca, baralham-se as cartas utilizadas para formar nova bisca. O novo narrador será o jogador à esquerda do actual narrador.

#### Fim do jogo

O jogo termina quando cada jogador tiver sido narrador uma vez. A equipa que tiver mais pontos é a vencedora. Em caso de empate há dois vencedores.

*Para as partidas serem mais longas pode-se aumentar o número de vezes que cada jogador é o narrador.*





# Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

**Autor**  
Jean-Louis Roubira

**Il·lustracions**  
Marie Cardouat  
Pieró

**Disseny**  
Libellud

## Contingut

- Un taulell de puntuació
- 84 cartes
- 12 taulells de vot
- 24 pius de vot
- 12 conills de fusta

## Preparació

Es desplega el taulell de puntuació i es col·loca al centre de la taula. Cada jugador tria un taulell de vot i col·loca el conill del color corresponent a la casella 0 del taulell de puntuació. Es barregen les 84 cartes i se'n reparteixen 6 a cada jugador. La resta de cartes formen la pila de robatori.

- En una partida de 3 a 6 jugadors, cada jugador agafa un sol piu de vot (sense importar el color).
- En una partida de 7 a 12 jugadors, cada jugador agafa dos pius de vot (sense importar el color).

*Atenció: les cartes de la mà no es poden mostrar a la resta de jugadors.*

## El joc

### El contacontes

Un jugador diferent fa de contacontes durant cada torn. Observa les 6 cartes de la seva mà i, a partir d'una d'elles, ha de construir una frase i dir-la en veu alta (sense mostrar la carta a la resta de jugadors).

La frase pot tenir diverses formes: pot estar feta d'una o més paraules o resumir-se en un únic so. Pot ser inventada o agafar-se prestada d'una obra existent (fragments d'una poesia o cançó, títol d'una pel·lícula, refrany, etc.).

*El primer torn l'inicia el primer jugador en inspirar-se i dir una frase observant les seves cartes. Ell serà el primer contacontes de la partida.*

### Triar una carta per al contacontes

La resta de jugadors seleccionen d'entre les seves cartes la que millor s'adapti a la frase dita pel contacontes. Llavors, cada jugador entrega la carta triada al contacontes sense que la resta

de jugadors puguin veure-la. El contacontes barreja la seva carta amb les que ha rebut de la resta de jugadors i les col·loca, aleatòriament i cara amunt, sobre les imatges numerades de l'1 al 12 del taulell de puntuació.

### Trobar la carta del contacontes: el vot

L'objectiu dels jugadors és endevinar quina de les cartes és la que el contacontes va fer servir per a construir la seva frase. Cada jugador vota en secret la carta que creu que pertany al contacontes (aquest no pot votar) utilitzant el seu taulell de vot. Per exemple, si un jugador pensa que la carta número 3 correspon a la del contacontes, col·loca el seu piu de vot sobre el número 3 del seu taulell de vot. Un cop que tots els jugadors han votat, el contacontes revela quina és la seva carta.

### Trobar la carta del contacontes en partides de 7 jugadors o més

Cada jugador pot, si ho desitja, votar una segona carta per a augmentar les seves possibilitats d'encertar. En aquest cas, utilitzarà el seu segon piu de vot per a seleccionar una segona carta d'entre les disponibles.

*Atenció: No es permet votar la seva pròpia carta.*

### Puntuació

- Si tots els jugadors encerten la carta del contacontes, o si cap jugador l'encerta, tots els jugadors tret del contacontes guanyen 2 punts.
- En qualsevol altre cas, tant el contacontes com els jugadors que hagin encertat obtenen 3 punts.
- Tots els jugadors, excepte el contacontes, guanyen un punt per cada vot que rebí la seva carta (fins a un màxim de 3 punts).

### Puntuació en partides de 7 jugadors o més

- Si tots els jugadors encerten la carta del contacontes, o si cap jugador l'encerta, tots els jugadors tret del contacontes guanyen 2 punts.
- En qualsevol altre cas, tant el contacontes com els jugadors que hagin encertat obtenen 3 punts.
- Tots els jugadors, excepte el contacontes, guanyen un punt per cada vot que rebí la seva carta (fins a un màxim de 3 punts).
- Els jugadors que només hagin votat per una carta, reben un punt addicional si han encertat la carta del contacontes.

Els jugadors avancen el seu conill pel taulell de puntuació un número d'espais igual als punts que han obtingut.

### Final del torn

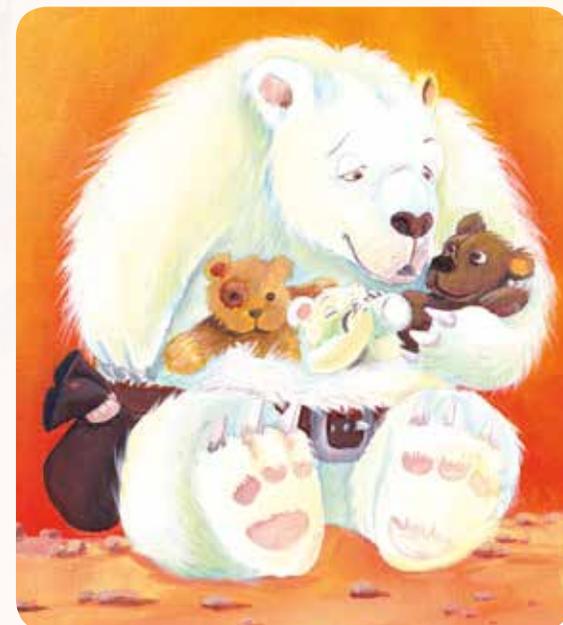
Cada jugador roba cartes fins a tenir-ne 6 a la seva mà. Si no quedessin suficients cartes, es barrejarien les descartades i aquestes passarien a formar la nova pila de robatori. Ara el contacontes serà el jugador situat a l'esquerra de l'anterior contacontes i es continua en el sentit de les agulles del rellotge per als torns següents.

## Final del joc

La partida acaba al final del torn durant el qual un jugador aconsegueix o supera els 30 punts. El jugador amb més punts guanya la partida. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria.

## Partides de 3 jugadors

Els jugadors tenen 7 cartes a la seva mà en comptes de 6. Tots els jugadors, excepte el contacontes, entreguen dues cartes (en comptes d'una). Així hi haurà 5 cartes entre les que trobar la del contacontes.



## Dixit Party - de 6 a 12 jugadors

### Preparació

Es desplega el taulell de puntuació i es col·loca al centre de la taula. Cada jugador tria un taulell de vot i col·loca el conill del color corresponent a la casella 0 del taulell de puntuació. Es barregen les 84 cartes i se'n reparteixen 5 a cada jugador. La resta de cartes formen la pila de robatori. Cada jugador agafa un piú de vot verd. Només un dels jugadors, que serà el contacontes al primer torn, agafa un piú de vot vermell a més a més del seu piú de vot verd.

### El joc El contacontes

Un jugador diferent fa de contacontes durant cada torn. Abans fins i tot de mirar les seves cartes, el contacontes diu en veu alta una frase (veure les diferents formes que pot tenir una frase a les regles del joc bàsic). A diferència del joc bàsic, la frase del contacontes no està relacionada amb cap de les seves cartes.

*El primer torn l'inicia el primer jugador en inspirar-se i dir una frase. Ell serà el primer contacontes de la partida.*

### Triar una carta per al contacontes

Tots els jugadors, inclòs el contacontes, trien d'entre les seves cartes la que millor s'adapti a la frase construïda pel contacontes. Llavors, cada jugador li entrega la carta triada al contacontes sense que la resta de jugadors pugui veure-la. El contacontes barreja la seva carta amb les que ha rebut de la resta de jugadors i les col·loca, aleatòriament i cara amunt, sobre les imatges numerades de l'1 al 12 del taulell de puntuació.

### Trobar la carta més popular: el vot

Cada jugador (inclòs el contacontes) vota en secret, utilitzant el seu piú de color verd, per la carta que, segons la seva opinió, representa millor la frase construïda pel contacontes. Com més alt sigui el nombre de jugadors que votin per una mateixa carta, més alt serà el nombre de punts que obtinguin aquests mateixos jugadors. Però compte! El contacontes també votarà en secret per una de les cartes disponibles, utilitzant en aquesta ocasió el seu piú de vot vermell. La carta així triada, no atorgarà cap punt a aquells que l'hagin votat. El contacontes pot utilitzar el piú de vot vermell en benefici propi, mirant de fer perdre el major nombre de punts als seus oponents... i la resta de jugadors votaran tenint-ho en compte. Quan tots hagin votat, es revelen els taulells de vot.

*El contacontes utilitzarà, durant el seu torn, el piú de vot verd i el piú de vot vermell. Els jugadors poden votar per la seva pròpia carta.*

### Puntuació

- Cada jugador guanya tants punts com jugadors (inclòs ell) hagin votat per la mateixa carta que ell (fins a un màxim de 5 punts).
- Els jugadors que hagin votat per la carta senyalada pel contacontes amb el piú de vot vermell no guanyen cap punt.
- Un jugador que sigui l'únic en votar una carta no guanya cap punt.

**Exemple:** L'Alex ha votat per la carta número 3 junt amb altres 5 jugadors. L'Alex hauria de guanyar 6 punts. Però com que el màxim de punts permès és 5, guanyarà 5 punts. L'Oriol ha votat junt amb la Gemma per la carta número 2. Però aquesta carta també ha estat triada pel contacontes utilitzant el seu piú de vot vermell. Tots dos es queden sense punts. La Marta ha estat l'única que ha votat la carta número 5. Ella tampoc aconsegueix punts.

### Final del torn

Les cartes utilitzades són descartades. Cada jugador roba cartes fins a tenir-ne 5 a la seva mà. Si no quedessin suficients cartes, es barrejarien les descartades que passarien a formar la nova pila de robatori. A continuació, cada jugador passa, cara avall, les seves cartes al jugador de la seva esquerra. Ara el contacontes serà el jugador situat a l'esquerra de l'anterior contacontes.

*Atenció: El contacontes ha d'anunciar la seva frase abans de mirar la seva mà.*

### Final del joc

El joc acaba quan tots els jugadors han sigut contacontes una vegada. El jugador amb més punts guanya la partida. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria.

*Per a partides més llargues, es pot augmentar el número de vegades que ha de fer de contacontes cada jugador.*

## Dixit en equips - 6, 8, 10 o 12 jugadors

### Preparació

Es desplega el taulell de puntuació i es col·loca al centre de la taula. Es formen varis equips de 2 jugadors. Els companys d'equip s'asseuen davant per davant. Cada equip tria un taulell de vot i col·loca el conill del color corresponent a la casella 0 del taulell de puntuació. Es barregen les 84 cartes i es reparteixen 4 a cada jugador. La resta de cartes formen la pila de robatori.

### El joc El contacontes

Veure el paper del contacontes a les regles del joc bàsic.

### Triar una carta per al contacontes

Després d'escoltar la frase del contacontes, el company d'aquest tria la carta de la seva mà que millor s'adapti a la frase construïda pel contacontes. Els 2 jugadors de cadascun dels altres equips, han de posar-se d'acord sobre quin d'ells entregarà una carta al contacontes (els companys poden parlar, però sempre en presència de la resta de jugadors i mai poden mostrar o descriure les cartes que tenen a la seva mà). El contacontes barreja totes les cartes (la seva, la del seu company i les de la resta d'equips) i les col·loca, aleatòriament i cara amunt, sobre les imatges numerades de l'1 al 12 del taulell de puntuació.

### Votar i puntuar

Cap jugador que hagi entregat una carta al contacontes (tampoc ell) pot participar a la votació. La votació i la puntuació es desenvolupen de la mateix manera que al joc bàsic (sense tenir en compte les regles especials per a partides de 7 o més jugadors).

*Atenció: Ni el contacontes ni el seu company participen a la votació.*

### Final del torn

Cada jugador roba cartes fins a tenir-ne 4 a la seva mà. Si no quedessin suficients cartes, es barrejarien les descartades que passarien a formar la nova pila de robatori. Ara el contacontes serà el jugador situat a l'esquerra de l'anterior contacontes.

### Final del joc

El joc acaba quan tots els jugadors han fet de contacontes una vegada. L'equip amb més punts guanya la partida. En cas d'empat, els equips empatats comparteixen la victòria.

*Per a partides més llargues, es pot augmentar el nombre de vegades que ha de fer de contacontes cada jugador.*



# Dixit

Expansiones

*El sueño continúa con las expansiones*

**QUEST**  
Una búsqueda onírica  
de la inocencia

**JOURNEY**  
Un viaje misterioso  
y encantador

**ORIGINS**  
La génesis de  
mundos fantásticos

**DAYDREAMS**  
Evocadores ensueños  
de vigilia

**MEMORIES**  
Deslumbrantes  
recuerdos de la infancia

**REVELATIONS**  
Desvelando la magia  
de las hadas

**HARMONIES**  
El amanecer del  
equilibrio natural

**ANNIVERSARY**  
Dónde se encuentran  
todos estos mundos

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



*...¡y más que quedan por llegar!*