

Disney
EDITION

AUTOR: Jean-Louis ROUBIRA

ILUSTRADOR: Natalie DOMBOIS

EDITOR: Régis BONNESSÉE

Dixit

Livro de Regras



Se você já conhece
as regras de Dixit,
elas não mudaram!

Se quiser, você
também pode jogar
usando referências
Disney em seus
enigmas.

Nota do designer

Dixit nasceu de meu desejo de oferecer aos jogadores uma jornada cheia de surpresas em um mundo imaginário e poético. Cada ilustração no jogo abre uma janela para o jardim de nossos sonhos, e basta uma palavra para compartilhar suas maravilhas com todos.

Durante os anos, e para deleite dos jogadores, a memorável imaginação de diferentes ilustradores nos levou a explorar novas terras oníricas.

Então, o que poderia ser mais natural do que o mundo de Dixit cruzar caminhos com os diversos universos da Disney? Um encontro mágico que dá completa dimensão à criatividade e oferece ao público uma experiência de jogo enriquecedora e encantadora.

Credits 2023: Autor: Jean-Louis Roubira • Ilustradora: Natalie Dombois • Gerente de Estúdio: Mathieu Aubert • Gerente de Projeto: Anouk Girard-Dagnas • Desenvolvimento: Valentin Gaudicheau • Diretora de Arte: Maéva Da Silva • Layout & Ergonomia: Thomas Dutertre • Design Gráfico: Simon Hay & Joëva Gaubin • Gerente de Produção: Stéphane Robert • Vendas Internacionais: Maximilien Da Cunha • Diretor de Marketing: Laurent Contios • Comunicação: Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris • Eventos: Paul Neveur • Administração: Marion Ludovici • Licenciamento Asmodee: Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges • Equipe Disney: Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines • Outros colaboradores: Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault • Tradução: Mateus Ornellas • Revisão: Catharine Affiune.

Libellud



Visão geral do jogo

Durante cada turno, um jogador diferente assume o papel do “narrador” . Ele marca pontos () fazendo com que os outros jogadores , adivinhem seguindo uma dica que ele dará a todo. **Mas essa dica deve ser sutil, pois se todos descobrirem qual é a carta dele, o narrador não marca ponto nenhum!**

Todos os outros jogadores pontuam 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 atingem 30 . Esse jogador ou jogadores são, então, declarados vencedores.

Preparação

Componentes

- ◆ Este livro de regras
- ◆ 84 cartas *Dixit*
- ◆ 6 marcadores de votação
- ◆ 6 peões de personagens em madeira
- ◆ 1 tabuleiro de jogo, composto de:
 - A** 1 trilha de pontos
 - B** 6 espaços para cartas
 - C** 1 referência para os jogadores
(Lembrete de como pontuar)



Como jogar

Após a preparação, o primeiro jogador que pensar em uma dica para formar um enigma será o narrador no primeiro turno.

Criar um enigma

O narrador analisa as 6 cartas em sua mão. Ele escolhe uma que o inspira (**sem revelá-la**), e diz uma dica em voz alta (*uma palavra ou frase, veja “Dicas para o narrador” na próxima página*). Em seguida, cada outro jogador 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 dos espaços devem permanecer visíveis). *Exemplo: com 5 jogadores, ele coloca as 5 cartas nos espaços numerados de 1 a 5.*

O objetivo dos outros jogadores é descobrir qual é a carta do narrador. Cada jogador (com exceção do 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.

Em seguida, começa a fase de pontuação. O narrador revela qual é sua carta e conta o número de votos que ela recebeu:



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

O narrador não pontua.

Os outros jogadores recebem 2 cada um.



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

O narrador recebe 3 .

Os jogadores que votaram na carta do narrador também recebem 3 .

Os outros não marcam pontos.



Além disso, cada jogador (com exceção do narrador) recebe 1 bônus por cada voto recebido em sua própria carta.

Os jogadores movem seus peões de personagem pela trilha de pontuação um espaço por marcado.

Fim do turno

Todas as cartas usadas durante o turno são colocadas viradas para cima numa pilha longe do jogo para formar a pilha de descarte. Cada jogador compra uma carta da pilha de compra para ficar com 6 cartas em sua mão novamente. Se não houver cartas suficientes na pilha de compra para todos os jogadores, as cartas remanescentes e a pilha de descarte são embaralhadas para formar a nova pilha de compra.

O jogador à esquerda do narrador atual será o novo narrador no próximo turno.

Fim da partida: Se, no fim de um turno, um ou mais jogadores atingiram 30 na trilha de pontuação, a partida termina imediatamente. Esse ou esses jogadores são então declarados vencedores.

- 1 Cada jogador escolhe um peão de personagem e o marcador de votação correspondente.
- 2 Cada jogador coloca seu peão de personagem no espaço inicial da trilha de pontuação. Esse peão indica o número de 🍪 recebidos pelo jogador desde o começo da partida.
- 3 Embaralhe todas as 84 cartas e **distribua 6 delas** viradas para baixo para cada jogador.
- 4 Faça uma pilha de compra com as cartas restantes.



Dicas para o narrador

A dica pode ser uma sentença que consista em tantas palavras quanto desejado. Ela pode ser inventada ou emprestada de outros trabalhos existentes (poesia, canção, filme, provérbio...). A dica pode também ser cantada, em mímica ou ser uma onomatopeia.

Se a dica for muito fácil (por exemplo, muito descritiva) ou muito difícil (muito abstrata ou pessoal), o narrador pode não marcar nenhum ponto. Ele deve encontrar o equilíbrio certo para que pelo menos um jogador, mas não todos, possa encontrar sua carta. Pode não parecer fácil de primeira, mas a inspiração vem rapidamente!



Exemplo: o narrador diz
« **É meu aniversário!** ».

A carta **Ihe** remete à comemoração de um aniversário. Ele vê alguém que está em destaque e ao redor de quem toda a atenção está focada, como em um aniversário. Ele espera que alguns jogadores sigam a sua linha de pensamento!

Você pode escolher uma dica que pode ou não estar relacionada ao filme no qual a carta foi baseada. No entanto, recomendamos que você não faça referência aos filmes se estiver jogando com pessoas que não estão familiarizadas com o universo Disney!

Exemplo da fase de pontuação com 6 jogadores



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



Violeta é o narrador deste turno, então ele ganha 3 🍪.



Azul e **Amarelo** descobriram a carta do narrador então eles ganham 3 🍪.

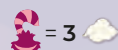
Preto, **Verde** e **Vermelho** não descobriram a carta do narrador, portanto não pontuam. ❌



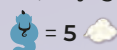
Vermelho votou na carta do **Preto**. Assim, **Preto** recebe 1 🍪 bônus.

Preto e **Verde** votaram na casa do **Azul**. Portanto, **Azul** recebe 2 🍪 bônus.

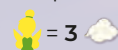
No fim do turno, os jogadores pontuaram, respectivamente:



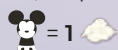
Violeta = 3 🍪



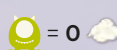
Azul = 5 🍪



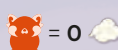
Amarelo = 3 🍪



Preto = 1 🍪



Verde = 0 🍪



Vermelho = 0 🍪

Partidas com 3 jogadores

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

- Para criar o enigma, cada jogador 🧑 (com exceção do narrador) seleciona 2 cartas em vez de 1, então haverá 5 cartas no tabuleiro, incluindo a do narrador. No fim do turno, cada um completa a mão comprando 2 cartas em vez de 1.

- As outras regras permanecem inalteradas. Durante a fase de resolução, os jogadores 🧑 (com exceção do narrador) ainda recebem 1 🍪 bônus se tiverem recebido um voto em sua própria carta (não importa qual delas seja).

Seguem 3 exemplos para te ajudar a criar seus enigmas e jogar:

1

Com mais sutileza



O narrador gostaria de dizer "Livre estou", porque a carta lembra um castelo livre das garras do inverno. Mas, uma vez que a carta é baseada no filme Frozen: Uma Aventura Congelante, do qual a referência foi tirada, ele considera que a dica é óbvia demais. Em vez disso, ele escolhe "**Renascer**", porque o fim do inverno significa a chegada da primavera e da vida.

2

Ao simplesmente observar as imagens



O narrador vê na carta uma jovem garota que para o tempo. Para ele, ela também parece descansar e a cena acontece à noite, como se fosse a hora de dormir. Por isso, ele dá a dica "**Dar um tempo**".

3

Com referências Disney



O narrador sabe que o Tio Patinhas (o personagem mostrado na carta) está constantemente contando as moedas em sua Caixa-Forte para garantir que nenhuma está faltando. Nessa carta, ele parece estar procurando por uma moeda em especial. Por isso, o narrador escolhe a dica "**Aquela perdida**".

Dixit™



Descubra o universo de *Dixit*, com o premiado jogobase e todas as expansões, que já venderam mais de 12 milhões de cópias!



Os jogos do universo *Dixit* são simples e únicos. Eles encorajam a comunicação e a imaginação e transportam você para mundos dos sonhos.



Todos os jogos e expansões com cartas *Dixit* são compatíveis uns com os outros.