



REGRAS PARA 2 JOGADORES MODO COMPETITIVO (REVISADO)

Criado por DjLeoTecWxz

Para jogar Dixit com 2 jogadores no modo competitivo será necessário um dado D6 e pelo menos um celular.

- 1) Escolha a dificuldade do jogo, menos cartas é mais fácil, mais cartas é mais difícil.
*Se for **Dixit 1ª edição**, ou **Dixit Disney**, na mesa deve ter de **3 a 6 cartas** ao todo.*
*Se for **Dixit 2ª edição**, na mesa deve ter de **3 a 8 cartas** ao todo.*
*Se for **Dixit Odyssey**, na mesa deve ter de **3 a 12 cartas** ao todo.*

Vamos simular uma partida em que foi escolhido o número de 6 cartas.

- 2) Cada pessoa pega 6 cartas, o parceiro não pode ver a carta do outro.
- 3) Escolha o primeiro a dar a dica (quem será o primeiro narrador), revezando o narrador a cada rodada.
- 4) Quem vai dar a dica (o narrador) compra uma carta do monte, esta carta será a carta da dica, então o narrador passa a dica e mantém esta carta separada sem que o oponente a veja. **Tente dar uma dica nem tão fácil e nem tão difícil, como fazemos no jogo normal**, isso é necessário por causa do item 6.
- 5) Com o celular o narrador tira uma foto da carta que ele comprou, vai por mim, para evitar fraudes.
- 6) O narrador joga o dado sem que o oponente veja, use a tampa da caixa do Dixit e cubra o dado:
Ímpar: Significa que o objetivo do narrador é que o oponente erre a carta. Então, sem que o oponente veja, o narrador deve escolher 1 carta entre as 6 cartas que estão em sua mão que seja mais parecida com a sua dica, **a intenção é tornar mais difícil para o oponente adivinhar a carta que foi comprada do monte.**
Par: Significa que o objetivo do narrador é que o oponente acerte a carta. Então, sem que o oponente veja, o narrador deve escolher 1 carta entre as 6 cartas que estão em sua mão que seja mais diferente da sua dica, **a intenção é tornar mais fácil para o oponente adivinhar a carta que foi comprada do monte.**
- 7) O narrador junta a carta escolhida com a carta da dica.
- 8) O narrador pega mais 4 cartas do monte e junta com as duas cartas, a carta da dica do item 4 e sua carta escolhida do item 6. Embaralha todas as 6 cartas e coloca-as na mesa.
- 9) O oponente **sempre deverá descobrir a carta que foi comprada do monte** (no item 4).

PONTUAÇÃO:

O oponente ganha 2 pontos se acertar a carta foi comprada do monte, caso erre não ganha pontos.

O narrador ganha 3 pontos em uma das situações abaixo:

Quando o resultado do dado foi ímpar e o oponente errou.

Quando o resultado do dado foi par e o oponente acertou.

Em casos contrários, o narrador não ganha pontos.

- 10) O narrador revela a imagem da carta e o número do dado para a conferência do oponente.
- 11) O narrador compra 1 carta para ele fique novamente com 6 cartas na mão, inicia-se uma nova rodada "item 4", agora quem recebeu a dica será o narrador, ou seja, é quem irá dar a dica.



REGRAS PARA 2 JOGADORES MODO COOPERATIVO

Criado por DjLeoTecWxz

Para jogar Dixit com 2 jogadores no modo cooperativo, o jogo será a dupla contra o tabuleiro.

- 1) Cada pessoa pega 6 cartas, o parceiro não pode ver a carta do outro.
- 2) Escolha o primeiro a dar a dica (quem será o primeiro narrador), revezando o narrador a cada rodada.
- 3) Quem vai dar a dica (narrador) escolhe uma das suas 6 cartas, dá a dica e mantém a carta separada sem que o parceiro a veja.



A dica pode ser o que quiser, ou combinar o que pode ou não falar. É o que a dupla decidir, existem várias formas, veja abaixo alguns exemplos, vocês podem usar um, ou alguns destes exemplos abaixo:

LIVRE: Pode dar dicas de tudo sem exceções: menina, lâmpada, asas, balanço...

NÃO PODE FIGURAS: Se combinarem que não pode dar as dicas falando as figuras que estão na carta, **não pode ser dito as palavras:** menina, lâmpada, asas... **Então poderia ser dito:** brincando, diversão, balançando, vaga-lume (embora a lâmpada com asas lembra um vaga-lume, percebemos que não há uma figura real do vaga-lume, então pode falar).

NÃO PODE AÇÃO: Não pode dar dicas como: Balançando, brincando...

NÃO PODE CORES: Não pode dar dicas como: Dourado, bege, marrom...

SÓ PODE FALAR ABSTRATO (O QUE NÃO SE PODE TOCAR): Felicidade, brincadeira, luz...

- 4) O parceiro que recebeu a dica, olha a sua mão e escolhe uma carta que tenha mais a ver com a dica recebida, mantenha essa carta separada sem que o parceiro a veja.

- 5) Quem deu a dica pega do monte mais cartas sem que os dois vejam as cartas, embaralhe com a carta da dica e a carta do parceiro que recebeu a dica e exponha todas na mesa.

Se for **Dixit 1ª edição**, ou **Dixit Disney**, na mesa deve ter de **3 a 6 cartas** ao todo.

Se for **Dixit 2ª edição**, na mesa deve ter de **3 a 8 cartas** ao todo.

Se for **Dixit Odyssey**, na mesa deve ter de **3 a 12 cartas** ao todo.

Menos cartas é mais fácil, mais cartas é mais difícil o jogo.

- 6) Cada um parceiro tenta descobrir a carta do outro, escolhe no seu marcador e revelam simultaneamente.

PONTUAÇÃO:

Os 2 acertaram: A dupla ganha 3 pontos e o tabuleiro zero pontos.

Que deu a dica a acertou e quem recebeu a dica errou: A dupla ganha 2 pontos e o tabuleiro ganha 1 ponto.

Quem recebeu a dica acertou e que deu a dica errou: A dupla ganha 1 ponto e o tabuleiro 2 pontos.

Os 2 erraram: A dupla ganha zero pontos e o tabuleiro 3 pontos.

- 7) Cada um compra uma nova carta para que fiquem com 6 cartas na mão, inicia-se uma nova rodada, quem recebeu a dica agora será o narrador, ou seja, é quem irá dar a dica.