

Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT & Pierô

Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y





Dixit

O · D · Y · S · S · E · Y

Libellud

Autor

Jean-Louis Roubira

Ilustradores

Marie Cardouat / Pierô

Dessenvolvido por

Libellud

Componentes

- 1 trilha de pontos
- 84 cartas de imagem
- 12 cartelas de votação
- 24 pinos de votação
- 12 coelhos de madeira
- 1 livro de regras

Preparação da Partida

Abra a trilha de pontos e coloque-a no centro da área de jogo. Cada jogador escolhe uma cartela de votação e coloca o coelho da cor correspondente na casa 0 da trilha de pontos. Embaralhe as 84 cartas e distribua 6 para cada jogador. As cartas restantes formam a pilha de compras.

- Em uma partida com 3 a 6 jogadores, cada jogador recebe somente 1 pino de votação (de qualquer cor).
- Em uma partida com 7 a 12 jogadores, cada jogador recebe 2 pinos de votação (de qualquer cor).

Atenção: você não deve mostrar suas cartas para os outros jogadores.

Andamento da Partida

O Narrador

No primeiro turno, um dos jogadores é o narrador. Ele escolhe uma das 6 imagens que tem na mão e, sem mostrar a carta aos demais jogadores, diz algo em voz alta que esteja associado a essa imagem.

O que ele diz pode ter formas diferentes: pode ser apenas uma palavra, muitas palavras ou apenas um som. Pode ser algo inventado ou retirado de alguma obra já existente (um verso ou dois de um poema ou música, o título de um filme, livro ou qualquer outro, um ditado, etc.).

Como escolher o primeiro narrador da partida: todos os jogadores olham para suas próprias cartas. O primeiro que pensar em algo para dizer sobre uma delas anuncia que será o narrador do primeiro turno.

Entrega das cartas ao narrador

Os outros jogadores escolhem, dentre as 6 cartas que possuem nas mãos, a carta que acreditam que melhor representa o que o narrador disse. Cada jogador entrega a carta escolhida ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador embaralha sua carta com as cartas escolhidas dos outros jogadores e as coloca, aleatoriamente e com a face para cima, sobre os espaços numerados de 1 a 12 na trilha de pontos.

Encontrar a carta do narrador: a votação

O objetivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador dentre as cartas reveladas. Cada jogador, com exceção do narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador usando, para isso, a cartela de votação. Por exemplo: se um jogador acredita que a imagem do narrador é a número 3, ele coloca o pino de votação sobre o espaço número 3 da cartela de votação. Quando todos os jogadores tiverem votado, cada um mostra sua cartela de votação, e o narrador revela qual imagem era a sua.

Atenção: não é permitido votar em sua própria carta!

Encontrar a carta do narrador com 7 jogadores ou mais

Cada jogador, se preferir, pode votar em uma segunda carta caso queira aumentar suas chances. Para isso, os jogadores terão que usar seu segundo pino de votação para escolher a segunda imagem dentre as cartas que o narrador revelou.

Contagem de pontos

- Se todos os jogadores descobrirem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobrir, o narrador não ganha pontos e os outros jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a carta do narrador.
- Cada jogador, com exceção do narrador, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta (o máximo de pontos que pode marcar é 3).

Os jogadores avançam com seu coelho um número de casas igual ao número de pontos que ganharam.

Contagem de pontos com 7 jogadores ou mais

- Se todos os jogadores descobrirem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobrir, o narrador não ganha pontos e os outros jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a carta do narrador.
- Cada jogador, com exceção do narrador, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta (o máximo de pontos que pode marcar é 3, mesmo que sua carta tenha recebido mais do que 3 votos).
- Os jogadores que votaram em apenas uma carta marcam 1 ponto adicional caso tenham descoberto qual era a imagem do narrador.

Fim do turno

Cada jogador compra uma carta para ter novamente 6 cartas na mão. Se não houver mais cartas na pilha de compras para os jogadores comprarem, embaralhe as cartas descartadas para formar uma nova pilha de compras. O novo narrador do próximo turno é o jogador que está sentado à esquerda do narrador anterior (e assim por diante, no sentido horário, para os turnos restantes do jogo).

Fim da Partida

Quando um jogador conquistar 30 pontos ou mais, a partida termina no final desse turno. O jogador que acumulou o maior número de pontos é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Partida com 3 Jogadores

Os jogadores recebem 7 cartas em vez de 6. Com exceção do narrador, os demais jogadores escolhem duas cartas da mão (e não apenas uma). Desta forma, 5 cartas são sempre reveladas, e os jogadores ainda precisam descobrir qual é a carta do narrador dentre essas 5 cartas.

Dixit Party - para 6 a 12 jogadores

Preparação da Partida

Abra a trilha de pontos e coloque-a no centro da área de jogo. Cada jogador escolhe uma cartela de votação e coloca o coelho da cor correspondente na casa 0 da trilha de pontos. Embaralhe as 84 cartas e distribua 5 para cada jogador. As cartas restantes formam a pilha de compras. Cada jogador recebe um pino de votação verde. Apenas o narrador do primeiro turno da partida recebe, além do pino verde, um pino de votação vermelho.

Andamento da Partida

O Narrador

No primeiro turno, um dos jogadores é o narrador. Antes mesmo de escolher uma carta que tem na mão, ele diz algo em voz alta para os outros jogadores (veja o que o narrador pode dizer nas regras do jogo base). Diferente do jogo base, o que o narrador diz não tem relação com uma das cartas em sua mão.

Como escolher o primeiro narrador da partida: o primeiro jogador que pensar em algo para dizer anuncia que será o narrador do primeiro turno.

Entrega das cartas ao narrador

Os jogadores e o narrador escolhem, dentre as cartas que possuem nas mãos, a carta que acreditam que melhor representa o que o narrador disse. Cada jogador entrega a carta escolhida ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador embaralha sua carta com as cartas escolhidas dos outros jogadores e as coloca, aleatoriamente e com a face para cima, sobre os espaços numerados de 1 a 12 na trilha de pontos.

Encontrar a carta mais popular: a votação

Cada jogador, inclusive o narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador usando, para isso, seu pino de votação verde. Quanto mais jogadores votarem na mesma carta, mais pontos esses jogadores irão marcar.

Fique atento! O narrador também votará secretamente em uma das cartas que revelou usando, desta vez, seu pino de votação vermelho. Nenhum voto nessa carta será válido para fins de pontuação. Cabe ao narrador escolher cuidadosamente em qual carta votar para evitar que os adversários marquem pontos e para que os outros jogadores lembrem-se disso no momento de votar! Quando todos tiverem votado, cada jogador revela sua cartela de voto.

O narrador do turno terá usado os pinos de votação verde e vermelho. Os jogadores podem votar em suas próprias cartas.

Contagem de Pontos

- Cada jogador marca uma quantidade de pontos igual à quantidade de jogadores (incluindo ele próprio) que votaram na mesma carta que ele, sendo 5 o limite máximo de pontos.

- Os jogadores que votaram na carta que o narrador escolheu com seu pino de votação vermelho não marcam pontos.
- O jogador que foi o único a votar em uma carta não marca nenhum ponto.

Exemplo: Mário e 5 outros jogadores votaram na imagem número 3. Ele marcaria normalmente 6 pontos, mas como o limite máximo de pontos é 5, ele marcará apenas 5 pontos neste turno. Henrique e Amanda votaram na carta número 2. Porém, essa carta foi a que o narrador escolheu com seu pino de votação vermelho, por isso eles não marcam nenhum ponto. E, por ter sido a única jogadora a votar em determinada carta, Débora não marca nenhum ponto.

Fim do turno

No fim do turno, cada jogador compra uma carta para ter novamente 5 cartas na mão e passa todas as suas cartas com as faces para baixo para o jogador à esquerda. As cartas usadas são descartadas. Se não houver mais cartas na pilha de compras para os jogadores comprarem, embaralhe as cartas descartadas para formar uma nova pilha de compras. O narrador do próximo turno será o jogador que estiver sentado à esquerda do narrador anterior.

Fim da Partida

A partida termina assim que todos os jogadores tenham sido narradores uma vez. O jogador que acumulou mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Para que uma partida dure mais tempo, aumente o número de vezes em que os jogadores jogam como narradores.

Dixit em Times - 6, 8, 10 ou 12 jogadores

Preparação da Partida

Abra a trilha de pontos e coloque-a no centro da área de jogo. Os jogadores formam duplas. Os membros de cada dupla devem sentar-se um de frente para o outro.

Cada time recebe uma cartela de votação e coloca o coelho da cor correspondente na casa 0 da trilha de pontos. Embaralhe as 84 cartas e distribua 4 para cada jogador. As cartas restantes formam a pilha de compras.

Andamento da Partida

O Narrador

Leia sobre o papel do narrador nas regras do jogo base.

Entrega das cartas ao narrador

Depois que o narrador diz algo, o parceiro do narrador entrega-lhe uma carta que tem na mão que melhor representa

o que o narrador disse. Os jogadores das outras duplas decidem quem dos dois entregará uma carta ao narrador (os membros das duplas podem conversar entre si, mas sempre na presença dos demais jogadores, e nunca devem mostrar ou descrever a carta que têm na mão). O narrador embaralha as cartas que os jogadores entregaram e as revela aleatoriamente nos espaços numerados de 1 a 12 da trilha de pontos.

Votação e Contagem de Pontos

O narrador e o jogador de quem o narrador recebeu a carta não podem participar da votação. A votação e a contagem de pontos são as mesmas das regras básicas (não use as regras de votação e contagem de pontos para 7 ou mais jogadores).

Atenção: O narrador e seu parceiro não podem participar da votação.

Fim do Turno

No fim do turno, cada jogador compra uma carta para ter novamente 4 cartas na mão. Se não houver mais cartas na pilha de compras para os jogadores comprarem, embaralhe as cartas descartadas para formar uma nova pilha de compras. O narrador do próximo turno será o jogador que estiver sentado à esquerda do narrador anterior.

Fim da Partida

A partida termina assim que todos os jogadores tenham sido narradores uma vez. O time que acumulou mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Para que uma partida dure mais tempo, aumente o número de vezes em que os jogadores jogam como narradores.

Galápagos Jogos

Tradução: Thiago Brito

Revisão: Priscilla Freitas



Dixit

Expansões

Expanda os limites da sua imaginação!

QUEST
a procura da inocência
em cenários oníricos

JOURNEY
misteriosas e
encantadoras jornadas

ORIGINS
o gênese de
mundos fantásticos

DAYDREAMS
lembranças de
devaneios lúcidos

MEMORIES
recordações
deslumbrantes da
infância

REVELATIONS
o descobrimento
da graça das fadas

HARMONIES
a aurora do
equilíbrio natural

ANNIVERSARY
onde todos esses
universos se
encontram

Cada expansão traz um universo fantástico representado em 84 cartas com ilustrações belíssimas para tornar a experiência de Dixit ainda mais inesquecível!

