



# DiXKit

O • D • Y • S • S • E • Y



## Contenido

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

## Preparación

Se despliega el tablero de puntuación y se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador escoge una tablilla 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 hecha de 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 usó para construir su frase. Cada jugador vota en secreto la carta que cree que pertenece al cuentacuentos (*éste no puede votar*) utilizando su tablilla 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 tablilla de voto. Una vez que todos los jugadores han votado, el cuentacuentos revela cual 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 sólo 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 que acumule más puntos será el ganador.

## 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*). Habrán así 5 cartas entre las que encontrar la del cuentacuentos.

## Dixit Party – de 6 a 12 jugadores

### Preparación

Se despliega el tablero de puntuación y se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador escoge una tablilla 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. Sólo 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 las tablillas 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 que acumule más puntos será el ganador.

*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

Se despliega el tablero de puntuación y se coloca 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 una tablilla 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 éste 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 que acumule más puntos será el ganador.

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