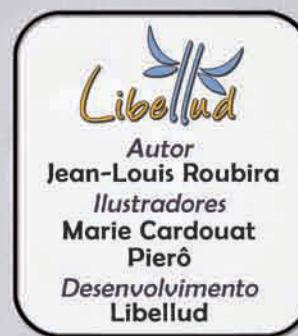




DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Material

- 1 tabuleiro de pontuação
- 84 cartas com imagens
- 12 tabuleiros de voto
- 24 fichas de voto
- 12 peças coelho em madeira

Preparação do jogo

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

- numa partida com 3 a 6 jogadores, cada um tira 1 ficha de voto (*independentemente da cor*).
- numa partida com 7 a 12 jogadores, cada um tira 2 fichas de voto (*independentemente da cor*).

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

Desenrolar do jogo

O narrador

No primeiro turno, um dos jogadores será 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, ser constituída por apenas uma palavra ou mesmo uma simples onomatopéia. Pode ser uma frase inventada ou tomar a forma de obras já existentes (*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 em mãos. O primeiro a encontrar uma frase anuncia aos restantes que será ele o narrador.

Entrega das cartas ao narrador

Depois de ouvir a frase pronunciada pelo narrador, os restantes jogadores escolhem por entre as 6 cartas que têm em mãos aquela que melhor corresponde à frase proferida pelo narrador. Cada um dá essa carta ao narrador, sem a mostrar aos restantes jogadores.

O narrador junta a sua carta às cartas recolhidas, mistura todas as cartas e coloca-as de face para cima sobre o tabuleiro, nos lugares numerados de 1 a 12.

Encontrar a carta do narrador: o voto

O objectivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador por 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, posiciona a sua ficha de voto sobre o número 3 do seu tabuleiro de voto. Quando todos os jogadores já votaram, mostram as tabelas 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 (*com 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 com 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, baralhamse 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 da partida

O jogo acaba quando algum dos jogadores obtiver 30 pontos. O jogador que tenha acumulado mais pontos ao longo da partida é o vencedor.

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; da mesma forma é necessário descobrir a do narrador entre elas.

Dixit Party – de 6 a 12 jogadores

Preparação do jogo

Desdobrar e instalar a 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, bem como o narrador que adicionalmente ainda recebe 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? Todos os jogadores examinam as 6 cartas que têm em mãos. O primeiro a encontrar uma frase anuncia aos restantes que será ele o narrador.

Entrega das cartas ao narrador

Cada jogador selecciona por 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. Quantos 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.

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 por 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 da 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 procedem da mesma forma 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.

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