



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



correction : Stéphane Fantini

Présentation du matériel

- Un plateau de score
- 24 jetons de vote
- 84 images
- 12 lapins en bois
- 12 tablettes de vote

Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

- Dans une partie de 3 à 6 joueurs, chacun prend 1 seul jeton de vote (*peu importe la couleur*).
- Dans une partie de 7 à 12 joueurs, chacun prend 2 jetons de vote (*peu importe la couleur*).

Attention: les images piochées ne doivent pas être vues par les autres joueurs.

Déroulement de la partie

Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles, il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (*sans révéler sa carte aux autres joueurs*).

La phrase peut prendre des formes différentes: être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Elle peut être inventée ou bien emprunter la forme d'œuvres déjà existantes (*extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe, etc.*).

Désignation du premier conteur de la partie: le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.

Remise des images au conteur

Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs 6 images celle qui leur semble illustrer au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur, sans la montrer aux autres joueurs. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

Retrouver l'image du conteur: le vote

Le but pour les joueurs est de retrouver l'image du conteur parmi toutes les images exposées. Chaque joueur vote en secret pour l'image qu'il pense être celle du conteur (*ce dernier ne participe pas*) en utilisant sa tablette de vote. Par exemple, si un joueur pense que l'image numéro 3 est celle du conteur il positionne son jeton de vote sur l'emplacement numéro 3 de sa tablette. Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image.

Retrouver l'image du conteur à 7 joueurs ou plus

Chaque joueur peut éventuellement voter pour une deuxième image s'il veut augmenter ses chances de réussite. Il utilise alors son deuxième jeton de vote pour sélectionner une deuxième image parmi celles présentes.

Attention: en aucun cas on ne peut voter pour sa propre image !

Décompte des points

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.
- Chaque joueur, hormis le conteur, marque 1 point supplémentaire pour chaque vote recueilli sur son image (*avec au maximum 3 points*).

Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont gagné de points.

Décompte à 7 joueurs ou plus

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; les autres joueurs en marquent 2.
- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.
- Chaque joueur (*hormis le conteur*) marque un point supplémentaire pour chaque vote recueilli sur son image, dans la limite de 3 points maximum (*même si sa carte recueille plus de 3 votes*).
- Les joueurs n'ayant voté que pour une seule image marquent 1 point supplémentaire s'ils retrouvent la carte du conteur.

Fin du tour

Chaque joueur complète sa main à 6 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur situé à la gauche du précédent (*et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour les autres tours de jeu*).

Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs atteint 30 points. Le joueur ayant accumulé le plus de points est désigné vainqueur.

Le jeu à 3 joueurs

Les joueurs ont sept images en main au lieu de six. Les joueurs (*hormis le conteur*) donnent chacun deux images (*au lieu d'une seule*). On trouve ainsi 5 images exposées ; il faut toujours retrouver celle du conteur parmi elles.

Dixit Party - de 6 à 12 joueurs

Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 5 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche. Chaque joueur prend un jeton de vote vert. Seul l'un des joueurs, qui sera le conteur pour le premier tour de jeu, prend un jeton de vote rouge en plus de son jeton de vote vert.

Déroulement de la partie

Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Avant même de regarder ses images en main, le conteur énonce à haute voix une phrase aux autres joueurs (*voir les différentes formes que peuvent prendre les phrases du conteur dans les règles de base*). A la différence du jeu de base, la phrase du conteur n'est donc pas en rapport avec l'une de ses images.

Désignation du premier conteur de la partie: le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.

Remise des images au conteur

Tous les joueurs, y compris le conteur, sélectionnent une image dans leur jeu illustrant au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose ensuite au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

Retrouver l'image la plus populaire: le vote

Chaque joueur (*y compris le conteur*) va devoir voter secrètement, à l'aide de son jeton de vote vert, pour l'image qui, selon lui, représente au mieux la phrase énoncée par le conteur. Plus le nombre de joueurs votant pour la même image sera important, plus ces mêmes joueurs marqueront de points.

Mais attention ! Le conteur va aussi voter secrètement pour l'une des images présentes, mais cette fois-ci avec son jeton de vote rouge. Aucun des votes que recueillera cette image ne sera pris en compte dans le calcul des points. Au conteur donc d'user de finesse dans son choix, afin de faire perdre un maximum de points à ses adversaires... et aux autres joueurs de voter en connaissance de cause ! Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote.

Le conteur du tour aura donc utilisé son jeton de vote vert ET son jeton de vote rouge. Un joueur a le droit de voter pour sa propre carte.

Décompte des points

- Un joueur marque autant de points que de joueurs (*lui y compris*) ayant voté pour la même image que lui, dans la limite de 5 points maximum.
- Les joueurs ayant voté pour l'image que le conteur aura désignée au préalable avec son jeton de vote rouge ne marqueront aucun point.
- Un joueur qui est le seul à voter pour une image ne marque aucun point.

Exemple: Tom a voté pour l'image numéro 3 ainsi que 5 autres joueurs. Tom devrait donc marquer 6 points. Etant donné que le maximum de points est limité à 5, il n'en marquera que 5 ce tour-ci, soit le maximum. Dimitri, lui, a voté avec Mathilde pour l'image numéro 2. Mais cette dernière avait été choisie par le conteur avec son jeton de vote rouge. Ils ne marquent donc aucun point. Léa, quant à elle, a voté pour une image qui n'a recueilli aucun vote à part le sien. Elle ne marque donc aucun point.

Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 5 images, puis remet ses images face cachée à son voisin de gauche. Les images utilisées vont à la défausse. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.

Dixit en équipe - 6, 8, 10 ou 12 joueurs

Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. On constitue alors des équipes de 2 joueurs. Les 2 coéquipiers se placent autour de la table afin d'être situés face à face. Chaque équipe choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 4 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

Déroulement de la partie

Le conteur

Voir le rôle du conteur dans les règles de base.

Remise des images au conteur

Après avoir écouté la phrase du conteur, le coéquipier de ce dernier remet à son partenaire une image se rapprochant au mieux de la phrase énoncée. Les 2 joueurs de chaque autre équipe se mettent alors d'accord afin de savoir lequel d'entre eux donnera une image au conteur (*les 2 coéquipiers peuvent se parler, mais ce, toujours en présence des autres joueurs et sans jamais se montrer ou décrire les images qu'ils ont en main*). Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne et les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

Vote et décompte des points

Aucun joueur ayant remis une image au conteur, ni ce dernier, ne peuvent participer au vote. Le vote et le décompte des points se déroulent de la même façon que dans les règles de base (*ne pas prendre en compte les règles de vote et de décompte des points à 7 joueurs ou plus*).

Attention: le coéquipier du conteur ainsi que ce dernier ne participent pas au vote.

Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 4 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. L'équipe ayant marqué le plus de points est déclarée vainqueur.

Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Übersetzung: Birgit Irgang

Das Spielmaterial

- 1 Wertungstafel
- 84 Bilder
- 12 Abstimmungstafeln
- 24 Abstimmungsplättchen
- Hasen aus Holz

Spielvorbereitung

Die Wertungstafel wird aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine Abstimmungstafel und stellt den Hasen der entsprechenden Farbe auf das Feld 0 der Zählleiste. Die 84 Bilder werden gemischt und 6 an jeden Spieler ausgeteilt. Die restlichen Bilder kommen als verdeckter Nachziehstapel auf den Tisch.

- In einer Partie mit 3 bis 6 Spielern erhält jeder Spieler ein einziges Abstimmungsplättchen aus Kunststoff (dessen Farbe spielt keine Rolle).
- In einer Partie mit 7 bis 12 Spielern bekommt jeder Spieler zwei Abstimmungsplättchen (deren Farbe spielt keine Rolle).

Hinweis: Die Spieler halten ihre Bildkarten geheim, so dass kein anderer sie sehen kann.

Spielablauf

Der Erzähler

Einer der Spieler ist der Erzähler der aktuellen Runde. Er wählt eine der sechs Bildkarten aus seiner Hand und sagt dazu laut einen Satz (ohne das Bild zu zeigen, das er ausgesucht hat). Der Satz kann unterschiedlich aufgebaut sein: Er darf aus einem oder mehreren Worten bestehen, aber auch einfach ein lautmalender Begriff sein. Der Spieler kann sich selbst etwas ausdenken, aber beispielsweise auch ein Zitat aus einem Gedicht oder Lied wählen, einen Filmtitel nennen oder ein Sprichwort.

Die Wahl des ersten Erzählers: Wer als Erster kundtut, dass ihm ein Satz eingefallen ist, wird zum Erzähler der ersten Runde.

Dem Erzähler Karten geben

Die anderen Spieler wählen jeweils eine Bildkarte der sechs Karten aus ihrer Hand, von der sie denken, dass sie am besten zum Satz des Erzählers passt. Sie übergeben diese Karte verdeckt dem Erzähler, so dass niemand das Bild sehen kann. Der Erzähler mischt die erhaltenen Karten zusammen mit seiner eigenen und legt sie dann zufällig und offen auf die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Tafel.

Das Bild des Erzählers finden – die Abstimmung

Die anderen Spieler versuchen nun, herauszufinden, welche der ausgelegten Karten das Bild des Erzählers zeigt. Jeder Spieler (außer dem Erzähler) stimmt mit seinem Abstimmungsplättchen geheim für die Karte, die er für das Bild des Erzählers hält. Wenn ein Spieler beispielsweise glaubt, dass Bild 3 das des Erzählers ist, steckt er sein Abstimmungsplättchen zur entsprechenden Zahl seiner Abstimmungstafel, so dass die Mitspieler nicht erkennen können, für welche Nummer er sich entschieden hat. Sobald jeder seine Wahl getroffen hat, werden die Abstimmungstafeln aufgedeckt. Nun teilt der Erzähler seinen Mitspielern mit, welches Bild von ihm stammt.

Anmerkung: Kein Spieler darf für sein eigenes Bild stimmen!

Das Bild des Erzählers finden – in einer Partie mit 7 oder mehr Spielern

Jeder Spieler darf für eine zweite Karte stimmen, wenn er möchte, denn so kann er seine Erfolgschancen steigern. Dafür verwendet er sein zweites Abstimmungsplättchen.

Wertung

- Wenn alle Spieler das Bild des Erzählers erkannt haben oder wenn niemand es gefunden hat, erhält der Erzähler keine Punkte; alle anderen Spieler bekommen jeweils 2 Punkte.
- In jedem anderen Fall erhält der Erzähler 3 Punkte – ebenso wie jeder Mitspieler, der richtig getippt hat.
- Außerdem bekommt jeder Spieler (außer dem Erzähler) 1 zusätzlichen Punkt (bis maximal 3 Punkte) für jedes Abstimmungsplättchen, mit dem seine Bildkarte ausgewählt worden ist.

Wertung bei 7 oder mehr Spielern

- Wenn alle Spieler das Bild des Erzählers erkannt haben oder wenn niemand es gefunden hat, erhält der Erzähler keine Punkte; alle anderen Spieler bekommen jeweils 2 Punkte.
- In jedem anderen Fall erhält der Erzähler 3 Punkte – ebenso wie jeder Mitspieler, der richtig getippt hat.
- Außerdem erhält jeder Spieler (außer dem Erzähler) 1 zusätzlichen Punkt (bis maximal 3 Punkte) für jedes Abstimmungsplättchen, mit dem seine Bildkarte ausgewählt worden ist.
- Spieler, die nur auf eine einzige Karte getippt haben, bekommen 1 zusätzlichen Punkt, wenn sie die Bildkarte des Erzählers gefunden haben.

Jeder Spieler bewegt seinen Hasen um so viele Felder auf der Zählleiste vorwärts, wie er Punkte erhalten hat.

Ende der Runde

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel, so dass er wieder 6 Bilder auf der Hand hat. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Der linke Nachbar des Erzählers übernimmt nun für die nächste Runde die Rolle des Erzählers. Auf diese Weise wird weiter gespielt, wobei das Amt des Erzählers von Runde zu Runde reihum im Uhrzeigersinn wechselt.

Ende der Partie

Die Partie endet, wenn ein Spieler 30 Punkte erreicht. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Partie zu dritt

Alle Spieler haben nicht 6, sondern 7 Karten auf der Hand. Jeder Mitspieler übergibt dem Erzähler zwei Bildkarten statt einer. Es werden also 5 Karten aufgedeckt. Das Ziel besteht nach wie vor darin, herauszufinden, welche der ausgelegten Karten das Bild des Erzählers zeigt.

Party-Dixit – für 6 bis 12 Spieler

Spielvorbereitung

Die Wertungstafel wird aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine Abstimmungstafel und stellt den Hasen der entsprechenden Farbe auf das Feld 0 der Zählleiste. Die 84 Bilder werden gemischt und 5 an jeden Spieler ausgeteilt. Die restlichen Bilder kommen als verdeckter Nachziehstapel auf den Tisch. Jeder Spieler nimmt sich ein grünes Abstimmungsplättchen. Einer der Spieler wird Erzähler der ersten Runde und bekommt zusätzlich zu seinem grünen auch ein rotes Abstimmungsplättchen.

Spielablauf

Der Erzähler

Bevor sich der Erzähler seine Bildkarten ansieht, nennt er seinen Mitspielern ein Wort oder einen Satz. *(Die Regel des Grundspiels erläutert die verschiedenen Formen, wie dieser Satz aussehen kann.)* Im Gegensatz zum Grundspiel, steht seine Äußerung in keiner Verbindung zu einer seiner Karten.

Die Wahl des ersten Erzählers: Wer als Erster kundtut, dass ihm ein Satz eingefallen ist, wird zum Erzähler der ersten Runde.

Dem Erzähler Karten geben

Alle Spieler *(einschließlich des Erzählers)* wählen jeweils eine Bildkarte aus ihrer Hand, von der sie denken, dass sie am besten zur Äußerung des Erzählers passt.

Der Erzähler sammelt diese Karten verdeckt ein, so dass niemand die Bilder sehen kann. Dann mischt er diese Karten zusammen mit seiner eigenen und legt sie alle zufällig und offen auf die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Wertungstafel.

Das Bild des Erzählers finden – die Abstimmung

Jeder Spieler *(einschließlich des Erzählers)* tippt nun geheim mit seinem grünen Abstimmungsplättchen auf das Bild, das seiner Meinung nach am besten dem genannten Satz entspricht. Je mehr Spieler für dasselbe Bild stimmen, umso mehr Punkte erhalten sie.

Aber Achtung! Der Erzähler setzt außerdem geheim sein rotes Abstimmungsplättchen ein, um eines der Bilder auszuwählen. Stimmen, die für diese Karte abgegeben werden, bringen in dieser Runde keine Punkte ein! Der Erzähler sollte also eine clevere Wahl treffen, um den anderen Spielern möglichst viele Punkte zu nehmen. Sobald jeder seinen Tipp abgegeben hat, werden die Abstimmungstafeln aufgedeckt.

Der Erzähler setzt also in dieser Runde sein grünes UND sein rotes Abstimmungsplättchen ein. Es ist auch möglich, für seine eigene Karte zu stimmen.

Wertung

- Ein Spieler erhält 1 Punkt für jeden Spieler *(einschließlich ihm selbst)*, der dasselbe Bild gewählt hat wie er. Auf diese Weise kann man maximal 5 Punkte bekommen.
- Spieler, die auf die Karte getippt haben welche der Erzähler mit seinem roten Abstimmungsplättchen markiert hat, erhalten keine Punkte.
- Hat ein Spieler als Einziger ein bestimmtes Bild gewählt, bekommt er keine Punkte.

Beispiel: Tom hat auf Karte Nummer 3 getippt – ebenso wie fünf andere Spieler. Deshalb würde Tom eigentlich 6 Punkte bekommen, doch mehr als 5 Punkte sind nicht möglich. Also erhält er in dieser Runde das Maximum: 5 Punkte. Dimitri hat zusammen mit Mathilde auf Bild Nummer 2 getippt. Allerdings hat der Erzähler dieses Bild mit seinem roten Abstimmungsplättchen ausgewählt. Die beiden erhalten deshalb keine Punkte. Lea hingegen hat für eine Karte gestimmt, die ansonsten keine Stimmen erhalten hat. Deshalb bekommt sie keine Punkte.

Ende der Runde

Am Ende der Runde zieht jeder Spieler eine neue Karte vom Stapel, so dass er wieder 5 Bilder auf der Hand hat, und gibt sie dann verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Karten, die in dieser Runde verwendet worden sind, kommen auf einen Ablagestapel. Wie im Grundspiel, übernimmt nun der linke Nachbar des Erzählers für die nächste Runde die Rolle des Erzählers.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald jeder Spieler einmal Erzähler war. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Wer eine längere Partie bevorzugt, kann auch festlegen, dass so lange gespielt wird, bis jeder Spieler zwei- oder dreimal Erzähler war.

Team-Dixit – für 6, 8, 10 oder 12 Spieler

Spielvorbereitung

Die Wertungstafel wird aufgeklappt und in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler bilden Mannschaften aus jeweils zwei Spielern, die einander gegenüber sitzen. Jedes Team erhält eine Abstimmungstafel und einen Hasen, der auf Feld

0 der Zählleiste gestellt wird. Die 84 Bilder werden gemischt und 4 an jeden Spieler ausgeteilt. Die restlichen Bilder kommen als verdeckter Nachziehstapel auf den Tisch.

Spielablauf

Der Erzähler

Siehe dazu die Regel des Grundspiels.

Dem Erzähler Karten geben

Der Erzähler nennt ein Wort oder einen Satz. Sein Mannschaftskollege reicht ihm daraufhin eine Karte, die möglichst gut zu dem Wort oder Satz passt. Die beiden Spieler der anderen Teams beratschlagen nun, wer von ihnen dem Erzähler eine Karte gibt, die zu seiner Äußerung passt. *(Dies geschieht stets in Anwesenheit der Mitspieler und ohne dass sie einander ihre Karten zeigen oder beschreiben.)* Der Erzähler mischt die erhaltenen Bilder mit seinem eigenen und legt sie dann zufällig und offen auf die von 1 bis 12 nummerierten Felder der Wertungstafel.

Abstimmung und Wertung

In jedem Team darf der Spieler, der die Karte ausgewählt hat, nicht abstimmen. Der andere Spieler jeder Mannschaft tippt jeweils für sein Team. Die Wertung folgt den Regeln des Grundspiels *(dabei gelten nicht die Abstimmungs- und Wertungsregeln für 7 oder mehr Spieler)*.

Anmerkung: Der Partner des Erzählers und dieser selbst dürfen nicht mit abstimmen.

Ende der Runde

Wenn die Runde beendet ist und die Hasen vorwärts bewegt worden sind, zieht jeder Spieler gegebenenfalls eine Karte, so dass er wieder 4 auf der Hand hat. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Wie im Grundspiel, übernimmt nun der linke Nachbar des Erzählers für die nächste Runde die Rolle des Erzählers.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald jeder Spieler einmal Erzähler war. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Wer eine längere Partie bevorzugt, kann auch festlegen, dass so lange gespielt wird, bis jeder Spieler zwei- oder dreimal Erzähler war.

DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y

Libellud

Author
Jean-Louis Roubira
Artwork
Marie Cardouat
Pierô
Developed by
Libellud

Translation: Eric Harlaux
Revision: Eric Franklin

Box Contents

- One scoreboard
- 84 image cards
- 12 voting boards
- 24 voting tokens
- 12 wooden rabbits
- 1 rulebook

Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Each player chooses a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 6 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile.

- In a game with 3 to 6 players, each player takes only 1 voting token (*no matter the color*).
- In a game with 7 to 12 players, each player takes 2 voting tokens (*no matter the color*).

Note: the image cards in your hand must not be seen by the other players.

Game Overview

The Storyteller

One of the players is the storyteller for the turn. He or she examines the 6 image cards in their hand. Using one of them, they think of something to say and say it out loud (*without revealing their card to the other players*).

What they say can take various forms: it can be made up of one or several words, or even be nothing more than an onomatopoeia. It can be invented from scratch or take the form of works already existing (*a line or two from a poem or song, the title of a movie or some other work, a proverb, etc.*).

Picking the first storyteller of the game: The first player to think of something to should announce to the other players that he or she will be the storyteller for the first game turn.

Handing the image cards to the storyteller

The other players choose from among their 6 image cards the one they believe best illustrates what the storyteller has said. Each then gives their chosen image to the storyteller, without letting the other players see it. The storyteller shuffles the given image cards with his or her own, before revealing them randomly on the image spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

Finding the storyteller's image: the vote

The goal for the players is to find the image of the storyteller from among those revealed. Each player secretly votes for the image they believe to be the storyteller's (*the storyteller does not participate*) by using their voting board. For example, if a player believes that image number 3 is the storyteller's, that player will place their voting token on space number 3 of their tablet. Once everyone has voted, each player reveals their voting board, and the storyteller reveals which was his or her image.

Note: under no circumstances can a player vote for their own image!

Finding the storyteller's image with 7 or more players

Each player may, if they wish to do so, vote for a second image if they want to increase their chance of success. They will use their second voting token to choose a second image from among those exposed.

Scoring

- If all players find the storyteller's image, or if no player finds it, the storyteller scores no points and the other players each score 2 points.
- In any other case, the storyteller scores 3 points as does any player who has found the storyteller's image.
- Each player other than the storyteller scores 1 bonus point for each vote earned by his or her image (*to a maximum of 3 bonus points*).

The players move their rabbit token on the score track as many spaces as they've gained points.

Scoring with 7 or more players

- If all players find the storyteller's image, or if no player finds it, the storyteller scores no points and the other players each score 2 points.
- In any other case, the storyteller scores 3 points as does any player who has found the storyteller's image.
- Each player (*other than the storyteller*) scores one bonus point for each vote earned by his or her image, with a limit of 3 bonus points maximum (*even if their image has earned more than 3 votes*).
- Players who voted for only one image score 1 extra point if they have found the storyteller's image.

End of Turn

Each player refills his or her hand back up to 6 image cards. If there aren't enough image cards in the draw pile for each player to refill their hand, the discarded image cards are shuffled to form a new draw pile. The new storyteller for the next turn is the player to the left of the previous storyteller (*and so on, clockwise for the subsequent game turns*).

End of the Game

The game ends when one player reaches 30 points. The player with the most points at the end of the turn is the winner.

3 Player Game

Players should have seven image cards in their hand instead of six. The players (*except for the storyteller*) each hand in two image cards (*instead of just one*). This way, 5 image cards are always revealed, and players must still find the storyteller's image among those.

Dixit Party – for 6 to 12 players

Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Each player chooses a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 5 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile. Each player takes a green voting token. Only one of the players, who will be the storyteller for the first game turn, takes a red voting token in addition to his or her green voting token.

Game Overview

The Storyteller

One of the players is the storyteller for the game turn. Before even looking at the image cards in his or her hand, the storyteller says something out loud to the other players (see *the various forms of what the storyteller can say in the basic rules*). Unlike the basic game, what the storyteller says has no meaning in regards to one of his or her image cards.

Picking the first storyteller of the game: The first player to think of something to say announces to the other players that he or she will be the storyteller for the first game turn.

Handing the image cards to the storyteller

Each player, including the storyteller, chooses an image from their hand which they believe best illustrates what the storyteller has said. Each then pass their chosen image to the storyteller who will shuffle them with his or her own, before revealing them randomly in the image spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

Finding the most popular image: the vote

Each player (*including the storyteller*) will have to vote secretly, using his or her green vote token, for the image they believe best represents what the storyteller has said. The more players vote for the same image, the more points those players will score.

But be careful! The storyteller will also secretly vote for one of the exposed image cards, but this time with his or her red vote token. None of the votes earned by that image will be taken into account for scoring purposes. It is up to the storyteller, then, to think carefully about which image to vote for in order to deny points to as many opponents as possible... and for the other players to keep this in mind as they vote! Once everyone has voted, each player reveals his or her voting board.

The turn's storyteller will thus have used both their green vote token AND their red vote token. Players are allowed to vote for their own image cards.

Scoring

- Each player scores as many points as the number of players (*themselves included*) who have voted for the same image as he or she did, with a limit of 5 points maximum.
- Players who have voted for the image that the storyteller has selected with his or her red token will score no points.
- A player who is the only one to vote for an image will score no points.

Example: Tom has voted for image number 3 as have 5 other players. Tom would normally score 6 points, but since the maximum number of points scored is limited to 5, he'll only score 5, the maximum, this turn. Chris though, has voted with Amanda for image number 2. Unfortunately, that image was chosen by the storyteller with the red vote token, so they score no points. Kate has voted for an image which got no votes other than her own. She therefore scores no points.

End of Turn

At the end of the turn, each player refills their hand back up to 5 image cards, then passes their hand face-down to their left neighbor. Used image cards are discarded. If there aren't enough image cards in the draw pile for players to refill their hand, discarded image cards are shuffled to create a new draw pile. The new storyteller for the turn is the player to the left of the previous storyteller.

End of the game

The game ends when each player has been storyteller 1 time. The player with the most points is the winner.

For longer games, you can increase the number of times a player must be storyteller during the game.

Team Dixit – 6, 8, 10 or 12 players

Set-Up

Unfold and place the scoreboard in the middle of the table. Teams of 2 players are then made. The 2 teammates should sit so that they are facing each other across the table.

Each team takes a voting board and then places the rabbit of the corresponding color on the 0 space of the scoreboard. The 84 image cards are shuffled and 4 are dealt to each player. The remaining image cards form the draw pile.

Game Overview

The Storyteller

See the storyteller's role on the basic game.

Handing the image cards to the Storyteller

After having listened to what the storyteller said, his or her teammate hands the storyteller an image representing as best as possible what was said. The 2 players of each team then agree as to which of them will hand an image to the storyteller (*the 2 teammates can talk, but always in the presence of the other players and must never show or describe the image cards they have in hand*). The storyteller then shuffles the image cards received and reveals them randomly in the spaces numbered 1 to 12 on the scoreboard.

Vote and Scoring

Neither a player who has given the storyteller an image nor the storyteller can take part in the vote. The vote and the scoring follow the basic rules (*do not use the voting and scoring rules for 7 or more players*).

Note: Neither the storyteller's teammate nor the storyteller may take part in the vote.

End of Turn

At the end of the turn, each player refills their hand back up to 4 image cards. If there aren't enough image cards in the draw pile for players to refill their hand, the discarded image cards are shuffled to form a new draw pile. The new storyteller is the player to the left of the previous storyteller.

End of the Game

The game ends when each player has been storyteller once. The team with the most points is declared winner.

For longer games, you can increase the number of times a player must be storyteller during the game.



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. Baralham-se 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 onomatopeia. 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, baralham-se 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.



Dixit

O • D • Y • S • S • E • Y



Contenido

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

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 boca arriba, 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.



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Zawartość

- Plansza z torem punktacji
- 24 znaczniki głosowania
- 84 wielkoformatowe karty
- 12 pionków królików
- 12 tabliczek głosowania

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Każdy z graczy wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Należy umieścić swój pionek na polu 0 na torze punktacji. Karty trzeba potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 6 kart, a pozostałe stworzą talię kart do dobierania.

- W rozgrywce 3 do 6 graczy, każdy otrzymuje 1 znacznik głosowania (*kolor nie ma znaczenia*).
- W rozgrywce 7 do 12 graczy, każdy otrzymuje 2 znaczniki głosowania (*kolor nie ma znaczenia*).

Uwaga: Nie pokazuj dobranych kart pozostałym graczom.

Przebieg gry

Narrator

W każdej turze jeden z graczy wciela się w rolę narratora. Przegląda swoje 6 kart, które trzyma w dłoni. Spośród nich wybiera jedną i głośno wypowiada zdanie kojarzące mu się z wybraną kartą. Nie pokazuje jej innym graczom.

Zdanie opisujące kartę może przybrać różne formy: może składać się z jednego słowa, wielu słów lub nawet onomatopei. Skojarzenia mogą być dowolne np. zainspirowane istniejącym już dziełem (*fragmentem wiersza lub piosenki, tytułem filmu, przysłowiem itp.*)

Kto jest narratorem w pierwszej turze? Pierwszy gracz, który zgłosi, że wymyślił skojarzenie.

Wybór kart dla narratora

Pozostali gracze wybierają spośród swoich 6 kart jedną, ich zdaniem najlepiej pasującą do słów wypowiedzianych przez narratora. Następnie każdy z graczy wręcza wybraną przez siebie kartę narratorowi tak, aby inni gracze (*poza narratorem*) jej nie zobaczyli. Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (*otrzymanymi od pozostałych graczy*), a potem losowo rozkłada je odkryte obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Znalezienie karty narratora: głosowanie

Celem pozostałych graczy jest odnalezienie karty narratora wśród wszystkich odsłoniętych obrazów. Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na jedną z kart należącą, jego zdaniem do narratora (*który nie uczestniczy w głosowaniu*), korzystając ze swojej tabliczki głosowania. Na przykład: jeśli gracz uważa, że karta numer 3 należy do narratora, umieszcza swój znacznik głosowania na polu numer 3 na swojej tabliczce głosowania. Kiedy każdy uczestnik już zagłosuje, należy odsłonić wszystkie tabliczki głosowania. W tym momencie narrator ujawnia swoją kartę.

Znalezienie karty narratora: 7 i więcej graczy

Każdy gracz może ewentualnie zagłosować na drugą kartę, aby zwiększyć swoją szansę na trafienie. Wówczas wykorzystuje swój drugi znacznik głosowania, wybierając drugą kartę spośród wszystkich przedstawionych kart.

Uwaga: Nie można głosować na swoją kartę!

Podliczanie punktów

- Jeśli wszyscy gracze odnaleźli kartę narratora lub żaden z graczy jej nie znalazł, narrator nie otrzymuje punktów, a pozostali gracze otrzymują po 2 punkty.
- W pozostałych przypadkach narrator otrzymuje 3 punkty tak jak i każdy gracz, który odnalazł kartę narratora.
- Każdy gracz (*poza narratorem*) otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy głos oddany na jego kartę (*maksymalnie 3 punkty, nawet jeśli jego karta otrzymała więcej niż 3 głosy*).

Podliczanie punktów: 7 i więcej graczy

- Jeśli wszyscy gracze znaleźli kartę narratora lub żaden z graczy jej nie znalazł, narrator nie otrzymuje punktów, a pozostali gracze otrzymują po 2 punkty.
- W pozostałych przypadkach narrator otrzymuje 3 punkty tak jak i każdy gracz, który odnalazł kartę narratora.
- Każdy gracz (*poza narratorem*) otrzymuje 1 dodatkowy punkt za każdy głos oddany na jego kartę (*maksymalnie 3 punkty, nawet jeśli karta otrzyma więcej niż 3 głosy*).
- Każdy gracz, który głosował tylko na jedną kartę otrzymuje 1 dodatkowy punkt, jeśli odnalazł kartę narratora.

Gracze przesuwają pionki królików na torze punktów o tyle pól ile zdobyli punktów.

Koniec tury

Każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 6 w dłoni. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz znajdujący się po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze (*kolejność w następnych turach postępuje wedle wskazówek zegara*).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie gdy jeden z graczy osiągnie 30 punktów. Gracz, który zdobył najwięcej punktów jest zwycięzcą.

Gra 3-osobowa

Każdy gracz otrzymuje po 7 kart zamiast po 6. Każdy gracz (*za wyjątkiem narratora*) daje po 2 karty zamiast po 1. W ten sposób mamy odkryte 5 kart, spośród których wybieramy kartę narratora.

Dixit Party - od 6 do 12 graczy

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Każdy z graczy wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Karty należy potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 5 kart, a pozostałe tworzą talię kart do dobierania. Każdy gracz otrzymuje po 1 zielonym znaczniku głosowania. Tylko ten gracz, który będzie narratorem bierze dodatkowo - czerwony znacznik głosowania.

Przebieg gry

Narrator

Gracz, który zostaje narratorem w pierwszej rundzie, wypowiada zdanie przed obejrzeniem swoich kart. (Zobacz w podstawowych zasadach przykłady form jakie może przyjąć zdanie wypowiadane przez narratora). Różnicą w stosunku do gry podstawowej jest to, że zdanie wypowiadane przez narratora nie jest inspirowane jego kartami.

Kto jest narratorem w pierwszej turze? Pierwszy gracz, który zgłosi, że wymyślił skojarzenie.

Wybór kart dla narratora

Wszyscy gracze (w tym narrator) wybierają spośród swoich kart jedną, ich zdaniem, najlepiej pasującą do słów wypowiedzianych przez narratora. Następnie każdy z graczy wręcza wybraną przez siebie kartę narratorowi. Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (otrzymanymi od pozostałych graczy), a potem losowo rozkłada je (odkryte) obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Znalezienie najpopularniejszej karty: głosowanie

Każdy z graczy (w tym narrator) w tajemnicy głosuje na jedną z kart, najlepiej pasującą do słów narratora, korzystając ze swojej tabliczki głosowania i używając do tego zielonego znacznika głosowania. Im więcej graczy zagłosuje na jedną kartę, tym więcej punktów zdobędą. Uwaga! Narrator będzie również głosował na jedną z przedstawionych kart, ale tym razem będzie używał do tego czerwonego znacznika. Żaden z głosów oddanych na kartę, na którą narrator zagłosował czerwonym znacznikiem, nie będzie brany pod uwagę przy podliczaniu punktów. Narrator musi być przebiegły i starać się uniemożliwić zdobycie punktów swoim przeciwnikom. Kiedy każdy gracz zagłosuje, wszyscy pokazują swoje tabliczki głosowania.

Narrator zatem wykorzystuje 2 znaczniki głosowania: zielony i czerwony. Każdy gracz ma prawo głosować na swoją kartę.

Podliczanie punktów

- Gracz zdobywa tyle punktów ilu graczy (łącznie z nim) zagłosowało na tę samą kartę (maksymalnie 5 punktów).
- Gracze głosujący na kartę, na którą oddał głos narrator używając czerwonego znacznika, nie otrzymują punktów.
- Gracz, który jako jedyny zagłosował na daną kartę, nie otrzymuje punktów.

Przykład: Tomek zagłosował na kartę numer 3 tak jak 5 pozostałych graczy. Tomek powinien zdobyć 6 punktów, ale limit punktów wynosi 5, więc tym samym zdobył 5 punktów. Darek i Matylda zagłosowali na kartę numer 2, ale na tę kartę zagłosował również narrator, korzystając ze swojego czerwonego znacznika, zatem nie przynosi ona żadnych punktów. Natalia tymczasem zagłosowała na kartę, która nie otrzymała żadnych innych głosów, więc również nie otrzymuje punktów.

Koniec tury

Na końcu tury każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 5 w dłoni, następnie przekazuje swoje zasłonięte karty graczowi znajdującemu się po jego lewej stronie. Wykorzystane karty należy odrzucić. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze. Zanim gracze obejrzą swoje nowe karty, kolejny narrator wymyśla zdanie.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy był raz narratorem. Gracz, który zdobył najwięcej punktów ogłaszany jest zwycięzcą.

Możemy wydłużyć czas gry, pozwalając każdemu z graczy wcielić się w rolę narratora więcej razy.

Dixit drużynowo - 6, 8, 10 lub 12 graczy

Przygotowanie

Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Następnie należy podzielić graczy na 2-osobowe drużyny. Gracze z jednej drużyny muszą usiąść przy stole naprzeciwko siebie. Każda drużyna wybiera jedną tabliczkę głosowania i pionek królika w tym samym kolorze. Należy umieścić swój pionek na polu 0 na torze punktów. Karty należy potasować i rozdać graczom. Każdy gracz otrzymuje 4 karty, a pozostałe tworzą talię kart do dobierania.

Przebieg gry

Narrator

Zobacz opis roli narratora w zasadach podstawowych.

Wybór kart dla narratora

Po wysłuchaniu zdania narratora jego kolega z drużyny podaje mu kartę najbardziej odpowiadającą wypowiedzianemu zdaniu. Gracze z pozostałych drużyn mogą rozpocząć konsultacje dotyczące tego, który z nich przekaże kartę narratorowi (członkowie jednej drużyny mogą ze sobą rozmawiać, ale tylko w obecności pozostałych drużyn i nie mogą pokazywać ani opisywać kart, które mają w dłoniach). Narrator tasuje wybraną przez siebie kartę wraz z innymi (otrzymanymi od pozostałych drużyn), a potem losowo rozkłada je odkryte obok ponumerowanych od 1 do 12 pól na planszy.

Głosowanie i podliczanie punktów

Żaden z graczy, którzy przekazywali kartę narratorowi (a także sam narrator), nie mogą brać udziału w głosowaniu. Głosowanie i podliczanie punktów przebiega według zasad gry podstawowej (nie bierze się pod uwagę zasad głosowania i podliczania z wariantu 7-osobowego).

Uwaga: Narrator i jego kolega z drużyny nie biorą udziału w głosowaniu.

Koniec tury

Na końcu tury każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć ich 4 w dłoni. Jeśli nie ma wystarczająco dużo kart, należy wykorzystać odrzucone karty, aby stworzyć nową talię. Kolejnym narratorem zostaje gracz siedzący po lewej stronie gracza będącego narratorem w poprzedniej turze.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy był raz narratorem. Drużyna, która zdobyła najwięcej punktów wygrywa.

Możemy wydłużyć czas gry, pozwalając każdemu z graczy wcielić się w rolę narratora więcej razy.



Wylączna dystrybucja na terenie Polski:
HOBBITY.eu,
ul. Jagiellońska 50a,
33-300 Nowy Sącz,
hurt: <http://www.hobbity.pl>



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y



Spelmateriaal

- Scorebord
- 84 afbeeldingen
- 12 stembordjes
- 24 stemfiches
- 12 houten konijnen

Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Elke speler kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 6.

De rest van de afbeeldingen vormt de trekstapel.

- Bij 3 tot 6 spelers neemt elke speler 1 stemfiche (*de kleur doet er niet toe*).
- Bij 7 tot 12 spelers neemt elke speler 2 stemfiches (*de kleur doet er niet toe*).

Opgelet: de andere spelers mogen niet zien welke afbeelding je van de trekstapel neemt.

Spelverloop

De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Hij bekijkt de 6 afbeeldingen in zijn hand. Aan de hand van één van zijn afbeeldingen verzint hij een uitspraak en zegt die luidop (*zonder zijn kaart aan de andere spelers te tonen*).

De uitspraak kan bestaan uit één of meerdere woorden maar het kan ook een geluid zijn. De verteller kan een uitspraak verzinnen of zich baseren op een bestaand werk (*een zin uit een gedicht of een liedje, een filmtitel, een gezegde...*).

De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en luidop zegt, is de verteller in de eerste beurt.

Een kaart kiezen

De andere spelers kiezen uit hun hand de kaart die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Dan geeft elke speler zijn gekozen kaart aan de verteller zonder de kaart te laten zien aan de andere spelers.

De verteller schudt zijn kaart en de kaarten die hij gekregen heeft. Dan legt hij de kaarten in willekeurige volgorde open op tafel.

De meest linkse kaart wordt nummer 1, de volgende wordt nummer 2, enzovoort.

De kaart van de verteller vinden: de stemming

Het doel van de andere spelers is te raden welke kaart de kaart van de verteller is. Elke speler stemt op de kaart waarvan hij denkt dat het de kaart van de verteller is (*de verteller stemt niet*).

Om te stemmen legt elke speler de stemfiche met het nummer van de gekozen kaart gedekt voor zich neer. Als iedereen gestemd heeft, worden de stemfiches omgedraaid en op de overeenkomstige kaarten gelegd.

De kaart van de verteller vinden bij 7 spelers of meer

Elke speler mag stemmen op een tweede afbeelding om zijn slaagkansen te verhogen. Hij gebruikt dan zijn tweede stemfiche om een tweede afbeelding te kiezen.

Opgelet: Je mag nooit op je eigen kaart stemmen.

Puntentelling

- Als alle spelers de afbeelding van de verteller gevonden hebben, of als niemand de afbeelding gevonden heeft, krijgt de verteller geen punten, alle andere spelers krijgen dan 2 punten.
- In elk ander geval krijgt de verteller 3 punten. De spelers die de afbeelding van de verteller gevonden hebben, krijgen ook 3 punten.
- Elke speler, behalve de verteller, krijgt één punt per stem voor zijn afbeelding. (*met een maximum van 3 punten*)

De spelers verplaatsen hun konijn evenveel vakjes op het scorespoor als het aantal punten dat ze gescoord hebben.

Puntentelling bij 7 spelers of meer

- Als alle spelers de afbeelding van de verteller vinden, of als geen enkele speler die afbeelding vindt, krijgt de verteller geen punten, de andere spelers krijgen in dit geval twee punten.
- In andere gevallen krijgt de verteller 3 punten, alsook de spelers die zijn afbeelding gevonden hebben.
- Elke speler (*behalve de verteller*) krijgt een extra punt per stem die uitgebracht werd op zijn afbeelding met een maximum van 3 punten (*zelfs al kreeg zijn afbeelding meer dan 3 stemmen*).
- De spelers die slechts op één afbeelding gestemd hebben, krijgen 1 extra punt als het inderdaad de kaart van de verteller is.

Einde van de beurt

Elke speler vult zijn hand aan tot hij weer zes afbeeldingen heeft. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller (*de beurt verschuift vervolgens telkens met de wijzers van de klok mee*).

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 30 punten heeft. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Spel met 3 spelers

Elke speler heeft zeven afbeeldingen in de hand in de plaats van zes. De spelers (*behalve de verteller*) geven twee afbeeldingen (*in de plaats van één*). Zo worden er 5 afbeeldingen tentoongesteld; het is nog steeds de bedoeling de kaart van de verteller te vinden.

Dixit Party - van 6 tot 12 spelers

Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Elke speler kist een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 5. De overige afbeeldingen vormen de trekstapel. Elke speler neemt een groene stemfiche. Slechts één speler, die tijdens de eerste ronde de verteller is, neemt behalve een groene ook een rode stemfiche.

Spelverloop

De verteller

Eén speler is de verteller tijdens deze ronde. Voordat hij zijn handkaarten bekijkt, zegt hij luidop een uitspraak (*een woord of zin - in de basisregels lees je welke verschillende vormen de uitspraak van de verteller kan aannemen*). In tegenstelling tot het basisspel houdt de uitspraak van de verteller geen verband met een van zijn afbeeldingen.

De speler die als eerste een uitspraak bedenkt en luidop zegt, is de verteller in de eerste beurt.

Een afbeelding kiezen voor de verteller

Alle spelers, ook de verteller, kiezen de afbeelding uit hun hand die het beste past bij de uitspraak van de verteller. Elke speler geeft de afbeelding die hij gekozen heeft aan de verteller. De verteller schudt de kaarten die hij gekregen heeft met zijn eigen kaart. Dan legt hij de kaarten in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

De populairste kaart vinden: de stemming

Elke speler (*ook de verteller*) moet met behulp van zijn groene stemfiche geheim stemmen voor de afbeelding die volgens hem het beste past bij de uitspraak van de verteller. Hoe meer spelers voor dezelfde afbeelding stemmen, hoe meer punten die spelers krijgen.

Maar pas op! De verteller stemt nog een keer voor een van de afbeeldingen maar deze keer met zijn rode stemfiche. De stemmen die deze afbeelding krijgt, tellen niet mee in de puntentelling. De verteller moet dus zorgvuldig kiezen voor welke afbeelding hij stemt zodat zijn tegenspelers zoveel mogelijk punten verliezen... aan de andere spelers om bedachtzaam te stemmen! Zodra iedereen gestemd heeft, laten alle spelers hun stembordje zien.

De verteller van de ronde gebruikt dus zijn groene EN zijn rode stemfiche. Spelers mogen op hun eigen kaart stemmen.

Puntentelling

- Elke speler krijgt evenveel punten als het aantal spelers (*hijzelf inbegrepen*) dat gestemd heeft op dezelfde afbeelding als hij, met een maximum van 5 punten.
- De spelers die gestemd hebben op de kaart die de verteller aangeduid had met zijn rode stemfiche krijgen geen punten.
- Spelers die als enige op een bepaalde afbeelding gestemd hebben, krijgen geen punten.

Voorbeeld: Tom heeft zoals 5 andere spelers gestemd op afbeelding 3. Tom zou dus 6 punten moeten krijgen. Omdat het aantal punten beperkt is tot 5, krijgt hij deze beurt 5 punten oftewel het maximum. Dimitri heeft zoals Mathilde gestemd op afbeelding 2 maar op deze afbeelding heeft de verteller gestemd met zijn rode stemfiche. Ze krijgen dus geen punten. Lea heeft als enige gestemd op afbeelding 4, zij krijgt dus geen punten.

Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot 5 afbeeldingen en geeft dan zijn volledige hand gedekt aan zijn linkerbuurman. De gebruikte afbeeldingen worden op de aflegstapel gelegd. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende ronde is de speler links van de vorige verteller.

Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is verhogen.

Dixit voor ploegen - 6, 8, 10 of 12 spelers

Vorbereiding

Vouw het scorebord open en leg het in het midden van de tafel. Er worden ploegen van twee spelers gevormd. Ploegmaats zitten tegenover elkaar aan de tafel. Elke ploeg kiest een stembordje en zet daarna het konijn in de overeenkomstige kleur op vakje 0 van het scorebord. De 84 afbeeldingen worden geschud en elke speler krijgt er 4. De overige afbeeldingen vormen de trekstapel.

Spelverloop

De verteller

Zie basisregels

Een afbeelding kiezen voor de verteller

Zodra de ploegmaat van de verteller de uitspraak van de verteller gehoord heeft, geeft hij zijn partner de afbeelding die het beste bij de uitspraak past. De 2 spelers van elke andere ploeg overleggen dan wie van hen een afbeelding aan de verteller geeft (*2 ploegmaats mogen luidop overleggen maar ze mogen hun kaarten niet beschrijven of laten zien*). De verteller schudt alle gekregen kaarten met zijn eigen kaart en legt ze in willekeurige volgorde open op de van 1 tot 12 genummerde afbeeldingsplaatsen op het scorebord.

Stemming en puntentelling

De verteller en de spelers die een kaart aan de verteller gegeven hebben, mogen niet stemmen. De stemming en de puntentelling gebeuren op dezelfde manier als beschreven in de basisregels (*behalve de regels over de stemming en puntentelling bij 7 spelers of meer*).

Opgelet: de verteller en zijn ploegmaat nemen niet deel aan de stemming.

Einde van de ronde

Aan het einde van de ronde vult elke speler zijn hand aan tot hij weer 4 afbeeldingen heeft. Als er niet genoeg afbeeldingen liggen op de trekstapel, wordt de aflegstapel de nieuwe trekstapel. De nieuwe verteller voor de volgende spelronde is de speler links van de vorige verteller.

Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler 1 keer de verteller geweest is. De ploeg met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Voor langere spelletjes kan je het aantal keer dat elke speler verteller is verhogen.



DiXit

O · D · Y · S · S · E · Y



Traduzione: Asterion Press

Contenuto

- Un tabellone con percorso segnapunti
- 84 carte
- 12 plance per votare
- 24 segnalini voto
- 12 conigli in legno

Preparazione

Aperte e posizionate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una plancia e posiziona il coniglio del colore corrispondente sullo 0 del percorso segnapunti. Mescolate le 84 carte e distribuitene 6 a ogni giocatore, mettendo le rimanenti in un mazzo.

- In una partita da 3 a 6 giocatori, ciascuno prende 1 solo segnalino voto (*non importa di che colore*).
- In una partita da 7 a 12 giocatori, ciascuno prende 2 segnalini voto (*non importa di che colore*).

Nota: Non mostrate le vostre carte a nessuno.

Turno di Gioco

Il Narratore

Un giocatore sarà il Narratore per questo turno. Osservando le 6 carte che ha in mano e basandosi su una di queste formula una frase che pronuncia a voce alta (*senza mai mostrare la carta scelta*).

La frase può avere forme diverse: può essere di una o più parole, può essere un suono; può essere inventata o tratta da una poesia, un film, un proverbio ecc.

Chi è il Narratore, al primo turno? Chi per primo inventa una frase si autoproclama Narratore per il primo turno.

Scegliere una carta per il Narratore

Gli altri giocatori scelgono tra le proprie 6 carte quella che più

si avvicina alla frase pronunciata dal Narratore. Ciascuno consegna la carta scelta al Narratore, senza mostrarla agli altri. Il Narratore mischia la propria con le carte che ha ricevuto e le posiziona a caso scoperte nelle caselle numerate da 1 a 12 del tabellone.

Cercare la carta del Narratore: il voto

Lo scopo degli altri giocatori è scoprire qual è, tra quelle scoperte, la carta del Narratore (*che non vota*). Ogni giocatore, in segreto, vota per la carta che crede essere del Narratore usando la propria plancia. Per esempio, se un giocatore pensa che la carta numero 3 sia quella del Narratore, mette il suo segnalino sulla casella numero 3 della sua plancia. Quando tutti sono pronti, le plance vengono rivelate.

Cercare la carta del Narratore con 7 o più giocatori

Ogni giocatore che desideri aumentare le proprie possibilità di indovinare, può eventualmente votare per una seconda carta, utilizzando il suo secondo segnalino.

Nota: Non potete votare per la vostra carta!

Punteggio

- Se tutti i giocatori hanno trovato la carta del Narratore oppure se nessuno l'ha individuata, il Narratore non riceve alcun punto e gli altri giocatori ricevono 2 punti a testa.
- In tutti gli altri casi, chi ha indovinato la carta del Narratore e il Narratore stesso ricevono 3 punti ciascuno.
- Ogni giocatore, eccetto il Narratore, riceve 1 punto per ogni voto che la sua carta ha ricevuto (*fino a un massimo di 3 punti*).

Punteggio per 7 o più giocatori

- Se tutti i giocatori hanno trovato la carta del Narratore o se nessuno l'ha individuata, il Narratore non riceve alcun punto e gli altri ricevono 2 punti a testa.
- In tutti gli altri casi, chi ha indovinato la carta del Narratore e il Narratore stesso ricevono 3 punti ciascuno.
- Ogni giocatore, eccetto il Narratore, riceve 1 punto per ogni voto che la sua carta ha ricevuto, per un massimo di 3 punti (*anche se la sua carta riceve più di 3 voti*).
- I giocatori che hanno votato per una sola carta ricevono 1 punto aggiuntivo se hanno trovato la carta del Narratore.

I giocatori segnano il punteggio muovendo il coniglio sul percorso segnapunti del numero di punti guadagnati.

Fine del turno

Ogni giocatore pesca un numero di carte dal mazzo per averne nuovamente in mano 6. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo per darne una a ogni giocatore, le carte scartate formeranno il nuovo mazzo. Il Narratore per il nuovo turno è il giocatore alla sinistra dell'attuale Narratore (*continuando in senso orario per i turni successivi*).

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori raggiunge i 30 punti. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Partita con 3 giocatori

Ogni giocatore riceve 7 carte, anziché 6. Ogni giocatore, ad eccezione del Narratore, sceglie due carte, anziché una. Quindi la carta da indovinare sarà in mezzo a un gruppo di 5 carte.

Party di Dixit – da 6 a 12 giocatori

Preparazione

Aperte e posizionate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una plancia e posiziona il coniglio del colore corrispondente sullo 0 del percorso segnapunti. Mescolate le 84 carte e distribuitene 5 a ogni giocatore, mettendo le rimanenti in un mazzo. Ogni giocatore prende un segnalino verde. Solo uno dei giocatori, che sarà il Narratore per il primo turno, prende un segnalino rosso oltre al segnalino verde.

Turno di Gioco

Il Narratore

Un giocatore sarà il Narratore per questo turno. Prima ancora di guardare le carte che ha in mano, il Narratore pronuncia a voce alta una frase agli altri giocatori (*vedi nelle regole base quali tipologie di frase siano consentite al Narratore*). A differenza del gioco base, la frase del Narratore non è legata a una delle sue carte.

Chi è il Narratore, al primo turno? Chi per primo inventa una frase si autoproclama Narratore per il primo turno.

Scegliere una carta per il Narratore

Tutti i giocatori, compreso il Narratore, scelgono tra le proprie carte quella che più si avvicina alla frase pronunciata dal Narratore. Ciascuno consegna la carta scelta al Narratore, che mischia la propria con le carte che ha ricevuto e le posiziona a caso scoperte nelle caselle numerate da 1 a 12 del tabellone.

Cercare la carta più popolare: il voto

Ogni giocatore (*compreso il Narratore*) dovrà votare in segreto, con il suo segnalino verde, per la carta che più si avvicina alla frase pronunciata dal Narratore. Maggiore è il numero di giocatori che votano per la stessa carta, maggiori saranno i punti ricevuti da quei giocatori.

Ma attenzione! Il Narratore effettuerà un voto aggiuntivo in segreto per una delle carte scoperte, ma questa volta con il suo segnalino rosso. Nessuno dei voti che riceverà questa carta sarà preso in considerazione per il punteggio. Il Narratore deve quindi usare l'astuzia per la sua scelta, allo scopo di far perdere molti punti ai suoi avversari... mentre gli altri giocatori devono votare con cognizione di causa! Quando tutti hanno votato, ognuno scopre la propria plancia.

Il Narratore di turno avrà quindi usato il suo segnalino verde E il suo segnalino rosso. Un giocatore ha il diritto di votare per la propria carta.

Punteggio

- Un giocatore riceve tanti punti quanti sono i giocatori (*compreso lui*) che hanno votato per la stessa carta per cui lui ha votato, per un massimo di 5 punti.
- I giocatori che hanno votato per la carta che il Narratore ha designato con il suo segnalino rosso non ricevono alcun punto.
- Se un giocatore è stato l'unico a votare per una certa carta, non riceve punti.

Esempio: Tom ha votato per la carta numero 3 insieme ad altri 5 giocatori. Tom dovrebbe quindi ricevere 6 punti. Siccome è possibile ricevere al massimo 5 punti, in questo turno ne riceve solo 5. Dimitri, insieme a Matilda, ha votato per la carta numero 2, che però è stata designata dal Narratore con il suo segnalino rosso, e quindi non ricevono punti. Chiara, invece, ha votato per una carta che non ha ricevuto nessun altro voto. Anche lei non riceve punti.

Fine del turno

Alla fine del turno, ogni giocatore pesca carte dal mazzo per averne nuovamente 5 in mano, quindi le consegna coperte al suo vicino di sinistra. Le carte usate vengono scartate. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo per darne una a ogni giocatore, le carte scartate formeranno il nuovo mazzo. Il Narratore per il nuovo turno è il giocatore alla sinistra dell'attuale Narratore.

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando ogni giocatore ha fatto il Narratore almeno 1 volta. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Per partite più lunghe, potete aumentare il numero di volte in cui ogni giocatore fa il Narratore.



Dixit a squadre – 6, 8, 10 o 12 giocatori

Preparazione

Aperte e posizionate il tabellone al centro del tavolo. Quindi formate delle squadre da 2 giocatori. I 2 compagni di squadra si posizionano intorno al tavolo in modo da essere l'uno di fronte all'altro. Ogni squadra sceglie una plancia e piazza il coniglio del colore corrispondente sullo 0 del percorso segnapunti. Mescolate le 84 carte e distribuitene 4 a ogni giocatore, mettendo le rimanenti in un mazzo.

Turno di Gioco

Il Narratore

Vedi il ruolo del Narratore nelle regole base.

Scegliere una carta per il Narratore

Dopo avere ascoltato la frase del Narratore, il suo compagno di squadra gli consegna la carta che più si avvicina alla frase pronunciata. I 2 giocatori di ogni altra squadra si mettono quindi d'accordo su chi dei due darà una carta al Narratore (*i 2 compagni di squadra possono parlarsi, ma sempre davanti agli altri giocatori e senza mai mostrarsi o descrivere le immagini delle carte che hanno in mano*). Il Narratore mischia la propria con le carte che ha ricevuto e le posiziona a caso scoperte nelle caselle numerate da 1 a 12 del tabellone.

Voto e punteggio

Nessuno dei giocatori che hanno dato una carta al Narratore, né il Narratore stesso, possono votare. Il voto e il punteggio si svolgono allo stesso modo delle regole base (*non vanno prese in considerazione le regole per il voto e il punteggio con 7 o più giocatori*).

Nota: Il Narratore e il suo compagno di squadra non votano.

Fine del turno

Alla fine del turno, ogni giocatore pesca carte dal mazzo per averne nuovamente 4 in mano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo per darne una a ogni giocatore, le carte scartate formeranno il nuovo mazzo. Il Narratore per il nuovo turno è il giocatore alla sinistra dell'attuale Narratore.

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando ogni giocatore ha fatto il Narratore almeno 1 volta. La squadra con il punteggio più alto vince.

Per partite più lunghe, potete aumentare il numero di volte in cui ogni giocatore fa il Narratore.