



DiXit

O • D • Y • S • S • E • Y

Libellud

Autore
Jean-Louis Roubira
Illustrazioni
Marie Cardouat
Pierò
Sviluppo
Libellud

Traduzione: Asterion Press

Contenuto

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

Preparazione

Aprite 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 desidera 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

Aprire e posizionare il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una plancia e posiziona il coniglio del colore corrispondente sullo 0 del percorso segnapunti. Mescolare le 84 carte e distribuirne 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

Aprire e posizionare il tabellone al centro del tavolo. Quindi formare 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. Mescolare le 84 carte e distribuirne 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.