

Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT

# Dixit



Libellud





# Dixit

Libellud

**Autor**  
Jean-Louis Roubira

**Ilustrador**  
Marie Cardouat

**Diseño**  
Régis Bonnessée

## Contenido

- 1 tablero de juego en el interior de la caja (con emarcador)
- 84 cartas
- 36 fichas de voto de 6 colores diferentes numeradas del 1 al 6
- 6 conejos de madera

## Preparación

Cada jugador escoge un conejo y lo coloca en la casilla 0 del marcador. Se barajan las 84 cartas y se reparten 6 a cada jugador. Con el resto se construye un mazo de robo.

- Para 4 jugadores, cada uno toma 4 fichas de voto (del 1 al 4).
- Para 5 jugadores, cada uno toma 5 fichas de voto (del 1 al 5).
- Para 6 jugadores, cada uno toma 6 fichas de voto (del 1 al 6).

*Nota : Las cartas no se pueden enseñar a ninguno de los jugadores.*

## El juego

### El cuentacuentos

Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada uno de los turnos. Observa sus 6 cartas de la mano y, de una de ellas, debe construir una frase y decirla en voz alta (sin mostrar la carta a los otros jugadores).

La frase puede construirse de varias formas: puede estar formada por una o más palabras, e incluso puede ser un sonido. La frase puede ser inventada o puede estar inspirada en la poesía, literatura, cine, etc.

*En el primer turno, el primer jugador que primero encuentre una frase será el cuentacuentos.*

### Seleccionar una carta para el cuentacuentos

El resto de jugadores seleccionará de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le da la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla.

El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido de los otros jugadores y las coloca aleatoriamente boca arriba en la mesa. La carta más a la izquierda se considerará la carta 1, la que se encuentra a su derecha será la carta 2 y así sucesivamente.

### 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 de forma secreta la carta que cree que pertenece al cuentacuentos (el cuentacuentos no puede votar).

Para ello, coloca boca abajo frente a él la ficha de voto correspondiente al número de la carta elegida. Una vez que todos los jugadores han votado, se da la vuelta a las fichas de voto y se colocan en las cartas correspondientes.

*Nota : 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.

Los jugadores avanzan su conejo por el marcador un número de espacios igual a los puntos que han obtenido.

### Final del turno

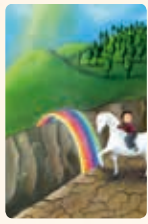
Cada jugador roba cartas hasta tener 6 en su mano. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior cuentacuentos y se continúa en el sentido de las agujas del reloj para los turnos siguientes.

## Fin del juego

La partida termina al final del turno durante el cual un jugador alcanza o supera los 30 puntos.



## Ejemplo de turno



Tenemos 5 jugadores alrededor de la mesa: Julián, Matilde, Nicolás, Leo y Tomás.

Julián es el primer jugador en encontrar una frase inspirada en una de sus cartas, por lo que comienza la partida siendo el cuentacuentos.

La frase que pronuncia es la siguiente: « ¿Dónde está la felicidad? », refiriéndose a la película francesa « La felicidad está en el campo ».

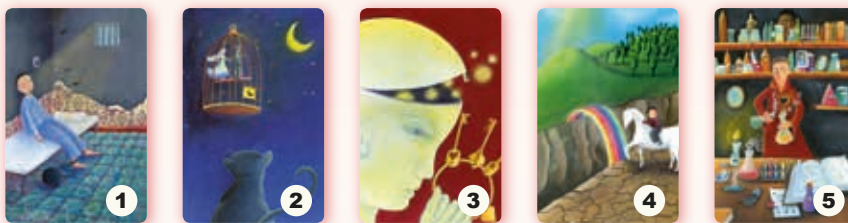
Después de escuchar la frase, los jugadores tienen que escoger una carta de su mano que se adapte a la frase de Julián.

Leo tiene estas 6 cartas :



Entre estas cartas, escoge la tercera como la que mejor se adapta a la frase, y se la da a Julián.

Matilde, Nicolás y Tomás escogen una de sus cartas y se la dan también a Julián, que las mezcla con la que había escogido, las baraja y las coloca en el centro de la mesa.



Cada jugador, excepto el cuentacuentos, vota por la que piensa que es la carta de Julián. Una vez que todos han colocado su ficha de votación delante de ellos, le dan la vuelta y la colocan en la carta correspondiente.



Solo Leo ha acertado la carta de Julián (numero 4). Por ello, Julián y Leo obtienen 3 puntos cada uno. Dos jugadores han votado la carta de Leo (número 1) por lo que Leo obtiene dos puntos adicionales. Tomás gana un punto porque una persona ha votado su carta (numero 3).

Al final del turno, Leo obtiene 5 puntos, Julián 3 puntos y Tomás 1 punto; Matilde y Nicolás no consiguen ningún punto porque ni adivinaron la carta de Julián ni sus cartas obtuvieron ningún voto.

En el siguiente turno, Tomás será el cuentacuentos porque estaba sentado a la izquierda de Julián.

## Pistas

Si la frase del cuentacuentos describe la carta de forma demasiado precisa, todos los jugadores adivinarán fácilmente la carta por lo que no obtendrá ningún punto. En el caso contrario, si su frase es demasiado extraña y tiene poco que ver con la carta, nadie podrá adivinarla, por lo que tampoco obtendrá puntos. Por lo tanto, la dificultad está en encontrar una frase que no sea ni demasiado obvia ni demasiado abstracta, para que haya posibilidades de que algún jugador acierte, pero no todos. Al principio, puede resultar difícil de conseguir, pero conforme avanzan los turnos ¡la inspiración llega!

## Variantes

**3 jugadores :** cada jugador coge 7 cartas, en lugar de 6. Cada jugador excepto el cuentacuentos entrega 2 cartas en lugar de una, con lo que se pueden escoger 5 cartas.

**Contando :** Cuando solo un jugador adivina la carta del cuentacuentos, los dos ganan 4 puntos en lugar de 3.

**Mímica o canciones :** en esta variante, el cuentacuentos tiene la posibilidad de cantar una canción o tararear música relacionada con la carta, o incluso mediante mímica. El resto del juego permanece intacto.

Finalmente, nada impide mezclar las diferentes variantes ¡para crear algunas reglas propias!

## Reconocimientos

Jean-Louis Roubira y Régis Bonnessée quieren agradecer a toda la gente y organismos que han apoyado el proyecto :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas y Noémi Roubira, Christelle y Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel et Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine and Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey y Benam Mohammadi, Claude y Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence y Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, la asociación REEL, « Dé à 3 Faces », Marylène Trouvé y su organismo Envie d'Agir, Savéria Desert y a todo el equipo de ETINCEL, Vienne Initiatives, Valérie Callier y a la región Poitou-Charentes, el equipo CEFORD team de Naintré y sus estudiantes, Vincent Bidault de la unidad Mozaique, IADSEA – el consejo general y el DDPJJ de Vienne, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.

Traducción al castellano : David Prieto



# Dixit



Autor  
Jean-Louis Roubira

Ilustrador  
Marie Cardouat

Design  
Régis Bonnessée

## Conteúdo da caixa

- 1 tabuleiro de jogo (dentro da caixa)
- 84 cartas
- 36 fichas de voto, numeradas de 1 a 6, em 6 cores diferentes
- 6 peças coelho em madeira

## Preparação da partida

Cada jogador escolhe um coelho e coloca-o na casa 0 da escala de pontuação. Baralham-se as 84 cartas e distribuem-se 6 cartas a cada jogador. Com as restantes cartas forma-se o monte da bisca.

- Numa partida com 4 jogadores, cada um toma 4 fichas de voto (numeradas de 1 a 4).
- Numa partida com 5 jogadores, cada um toma 5 fichas de voto (numeradas de 1 a 5).
- Numa partida com 6 jogadores, cada um toma 6 fichas de voto.

*Atenção: as cartas biscadas não se podem mostrar aos outros jogadores.*

## Desenrolar da partida

### 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 entre as 6 cartas que têm em mãos aquela que lhes parece 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 a mesa, formando uma fila da esquerda para a direita. A carta que está mais à esquerda é carta número 1, a carta seguinte é a carta número 2, etc.

### Encontrar a carta do narrador: o voto

O objectivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador entre as imagens expostas. Cada jogador, excepto o narrador, vota secretamente na carta que pensa ser a do narrador. Para isso usa as fichas de voto, escolhendo a ficha que tem o número da carta em que quer votar e colocando-a de face virada para baixo junto a si. Quando todos os jogadores votaram, revelam-se os votos de cada um colocando as fichas de voto, de face para cima, sobre as imagens correspondentes. É o momento do narrador revelar qual era a sua imagem.

*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.

Os jogadores avançam com o seu coelho tantas casas quantos os pontos que ganharam.

### Fim do turno

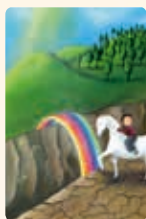
Cada jogador bisca uma carta para ter de novo 6 cartas em mão. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador actual (e assim em diante, no sentido dos ponteiros do relógio, para os restantes turnos do jogo).

## Fim da partida

O jogo acaba no fim do turno em que algum jogador chegar ou ultrapassar os 30 pontos. O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate há dois vencedores.



## Exemplo de turno



Há 5 jogadores sentados à volta da mesa: Rosarinho, Sebastião, Matilde, Mafalda e Vicente.

A Rosarinho é a primeira a encontrar uma frase inspirada nas cartas que tem em mão. Será portanto a narradora do primeiro turno.

A frase que encontra é a seguinte: “Vivo num país de sonhos”, inspirada pelo cavalo branco que se prepara para atravessar o desfiladeiro sobre o arco-íris.

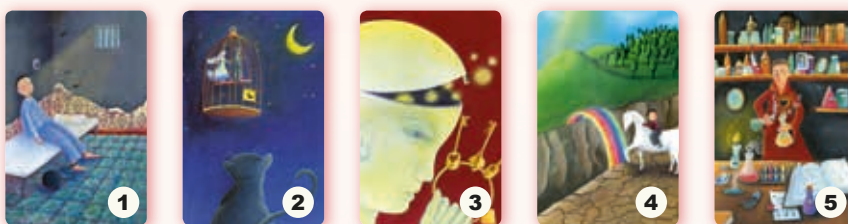
Depois de ouvir esta frase, cada um dos restantes jogadores procura na sua mão a carta que mais se adequa ao tema “Vivo num país de sonhos”.

O Sebastião tem 6 cartas em mão :



Entre estas 6 imagens, o Sebastião escolhe a carta número 3 porque é a que mais se enquadra na frase “Vivo num país de sonhos” e entrega a carta à Rosarinho.

A Matilde, a Mafalda e o Vicente escolhem também eles uma carta e entregam-na à Rosarinho, a narradora deste turno. A Rosarinho junta a sua própria carta às cartas recebidas dos outros jogadores, mistura-as e coloca-as sobre a mesa à vista de todos.



Cada jogador, excepto o narrador, vota na carta que pensa ser a da Rosarinho. Quando todos tiverem colocado a ficha de voto à sua frente, viram-na para cima e colocam-na sobre a carta correspondente.



Só a Matilde é que encontrou a carta da Rosarinho, que era a 4. Assim, a Matilde e a Rosarinho marcam 3 pontos cada uma. 2 jogadores votaram na carta do Sebastião

(a carta 1) e por isso o Sebastião marca 2 pontos. Um jogador votou na carta da Mafalda (a carta 3) e por isso a Mafalda marca 1 ponto.

Neste turno, a Matilde e a Rosarinho marcaram 3 pontos, o Sebastião marcou 2 pontos e a Mafalda marcou 1 ponto. O Vicente não marcou nenhum ponto porque não conseguiu adivinhar a carta da Rosarinho e porque ninguém votou na sua carta.

## Conselhos de jogo

Se a frase que o narrador escolhe descreve de uma forma muito precisa o conteúdo da carta, todos os jogadores conseguirão facilmente adivinhar qual a carta do narrador e, nesse caso, o narrador não marcará pontos. Por outro lado, se a frase é demasiado difícil de associar à carta, nenhum dos restantes jogadores conseguirá adivinhar qual a carta e assim o narrador também não ganhará pontos. O desafio para o narrador é encontrar uma frase que não seja nem demasiado descritiva nem demasiado abstracta, para que apenas alguns jogadores a consigam encontrar. Ao princípio pode não ser evidente, mas ao fim de alguns turnos de jogo a inspiração vem facilmente.

## Variantes

### Jogo com 3 participantes:

Os jogadores têm 7 cartas na mão em vez de 6. Os jogadores (excepto o narrador) dão cada um 2 cartas ao narrador (em vez de apenas 1). Sendo assim, há 5 cartas expostas sobre a mesa e é preciso encontrar a carta do narrador entre elas.

### Contagem de pontos:

Quando apenas um jogador encontra a imagem do narrador, ambos marcam 4 pontos ao invés de 3.

### Mímica ou Música:

Nesta variante, o narrador tem a possibilidade de, em vez de pronunciar uma frase, fazer mímica ou entoar uma canção que esteja associada à imagem. Os restantes jogadores terão de procurar entre as suas cartas aquela que mais lhes faz lembrar a mímica ou a música entoada pelo narrador. As regras de contagem de pontos mantêm-se.

Enfim, nada impede os jogadores de misturar as diversas variantes ou mesmo de criar novas regras !

## Agradecimentos

Jean-Louis Roubira e Régis Bonnessée querem agradecer calorosamente a todas as pessoas e organizações que os apoiaram neste projecto :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas e Noémi Roubira, Christelle e Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Arnaud Pichon, Claudine and Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey e Benam Mohammadi, Claude e Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence e Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, a associação REEL



# Dixit

Libellud

**Autor**  
Jean-Louis Roubira

**Il·lustracions**  
Marie Cardouat

**Disseny**  
Régis Bonnessée

## Contingut

- Un taulell de joc a l'interior de la caixa (amb escala de puntuació)
- 84 cartes
- 36 fitxes de vot de 6 colors diferents numerades de l'1 al 6
- 6 conills de fusta

## Preparació

Cada jugador tria un conill i el col·loca a la casella 0 de l'escala de puntuació. Es barregen les 84 cartes i se'n reparteixen 6 a cada jugador. Amb la resta de cartes es construeix una pila de robatori.

- Per a 4 jugadors, cadascun agafa 4 fitxes de votació (de l'1 al 4).
- Per a 5 jugadors, cadascun agafa 5 fitxes de votació (de l'1 al 5).
- Per a 6 jugadors, cadascun agafa 6 fitxes de votació (de l'1 al 6).

*Atenció: les cartes de la mà no es poden mostrar a la resta de jugadors.*

## El joc

### El contacontes

Un jugador diferent fa de contacontes durant cada torn. Observa les 6 cartes de la seva mà i, a partir d'una d'elles, ha de construir una frase i dir-la en veu alta (sense mostrar la carta a la resta de jugadors).

La frase pot tenir diverses formes: pot estar feta d'una o més paraules o resumir-se en un únic so. Pot ser inventada o agafar-se prestada d'una obra existent (fragments d'una poesia o cançó, títol d'una pel·lícula, refrany, etc.).

*El primer torn l'inicia el primer jugador en inspirar-se i dir una frase observant les seves cartes. Ell serà el primer contacontes de la partida.*

### Triar una carta per al contacontes

El contacontes barreja la seva carta amb les que ha rebut de la resta de jugadors i les col·loca, aleatòriament i cara amunt, sobre la taula. La carta més a l'esquerra es considera la carta 1, la que es troba a la seva dreta serà la carta 2 i així successivament.

### Trobar la carta del contacontes: el vot

L'objectiu dels jugadors és endevinar quina de les cartes és la que el contacontes va fer servir per a construir la seva frase. Cada jugador vota en secret la carta que creu que pertany al contacontes (aquest no pot votar).

Per a fer-ho, col·loca cara avall davant seu la fitxa de vot corresponent al número de la carta triada. Un cop que tots els jugadors han votat, es dona la volta a les fitxes de vot i es col·loquen a sobre de les cartes corresponents.

*Atenció: No es permet votar la seva pròpia carta.*

### Puntuació

- Si tots els jugadors encerten la carta del contacontes, o si cap jugador l'encerta, tots els jugadors tret del contacontes guanyen 2 punts.
- En qualsevol altre cas, tant el contacontes com els jugadors que hagin encertat obtenen 3 punts.
- Tots els jugadors, excepte el contacontes, guanyen un punt per cada vot que rebí la seva carta.

Els jugadors avancen el seu conill pel taulell de puntuació un número d'espais igual als punts que han obtingut.

### Final del torn

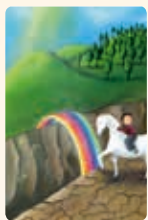
Cada jugador roba cartes fins a tenir-ne 6 a la seva mà. Ara el contacontes serà el jugador situat a l'esquerra de l'anterior contacontes i es continua en el sentit de les agulles del rellotge per als torns següents.

## Final del joc

La partida acaba al final del torn durant el qual un jugador aconsegueix o supera els 30 punts. El jugador amb més punts guanya la partida. En cas d'empat, els jugadors empatats comparteixen la victòria.



## Exemple de torn



L'Alex és el primer jugador en dir una frase inspirada en una de les seves cartes, pel que comença la partida com a contacontes inicial.

La frase que pronuncia és la següent: "Més enllà, la felicitat".

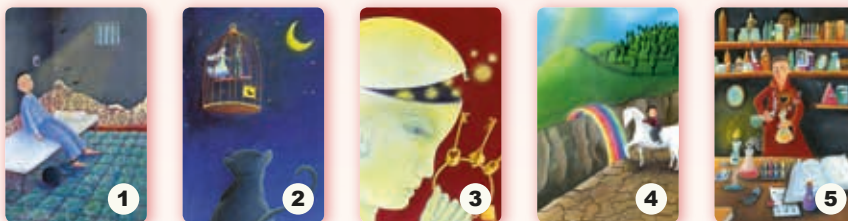
Després d'escoltar la frase, els jugadors han de triar una carta de la seva mà que s'adapti a la frase dita per l'Alex.

La Gemma té aquestes 6 cartes:



D'entre aquestes cartes, tria la tercera com la que millor s'adapta a la frase, i l'entrega a l'Alex.

L'Oriol, la Marta i l'Adrià trien una de les seves cartes i les entreguen també a l'Alex, que les ajunta amb la que ell havia escollit, les barreja i les col·loca, aleatòriament i cara amunt, al centre de la taula.



Cada jugador, excepte el contacontes, vota per la que creu que és la carta de l'Alex. Un cop que tots han col·locat la seva fitxa de votació davant seu, li donen el tomb i la col·loquen sobre la carta corresponent.



Només la Gemma ha encertat la carta de l'Alex (número 4). Per aquest motiu, l'Alex i la Gemma obtenen 3 punts cadascun. 2 jugadors han votat la carta de la Gemma (número 1) pel que la Gemma obté dos punts addicionals.

L'Oriol guanya un punt perquè una persona ha votat la seva carta (número 3).

Al final del torn, la Gemma obté 5 punts, l'Alex 3 punts i l'Oriol 1 punt. La Marta i l'Adrià no aconsegueixen cap punt perquè ni han endevinat la carta de l'Alex ni les seves cartes han obtingut cap vot.

Al següent torn, l'Adrià serà el contacontes perquè està assegut a l'esquerra de l'Alex.

## Pistes

Si la frase del contacontes descriu la carta de forma massa precisa, tots els jugadors l'endevinaran fàcilment, pel que no obtindrà cap punt.

En cas contrari, si la seva frase és massa abstracta i té poc a veure amb la carta, ningú podrà endevinar-la, pel que tampoc obtindrà punts.

Per tant, la dificultat està en trobar una frase que no sigui ni massa òbvia ni massa abstracta, per a que hi hagi possibilitats que algun jugador l'encerti, però no tots. Al principi pot resultar difícil d'aconseguir però, conforme avancin els torns, la inspiració arriba.

## Variants

**3 jugadors:** Els jugadors tenen set cartes a la seva mà en comptes de 6. Tots els jugadors, excepte el contacontes, entreguen dues cartes (en comptes d'una). Hi haurà així 5 cartes entre les que trobar la del contacontes.

**Comptant:** Quan només un jugador endevina la carta del contacontes, els dos guanyen 4 punts en comptes de 3.

**Mímica o Cançons:** en aquesta variant, el contacontes té la possibilitat de cantar una cançó o taral·larejar música relacionada amb la carta o, fins i tot, mitjançant mímica. La resta del joc es manté intacte.

Finalment, res impedeix barrejar les diferents variants, per a crear algunes regles pròpies!

## Reconeixements

Jean-Louis Roubira i Régis Bonnessée volen agrair a totes les persones i organismes que han recolzat el projecte:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas and Noémi Roubira, Christelle and Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel and Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine and Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey and Benam Mohammadi, Claude and Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence and Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, the REEL association, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.