

Jean-Louis ROUBIRA Marie CARDOUAT

Dixit



Libellud



Dixit

Libellud

Autore
Jean-Louis Roubira

Illustratrice
Marie Cardouat

Progettazione
Régis Bonnessée

Contenuto

- Un tabellone all'interno della scatola (percorso punteggio)
- 84 carte
- 36 segnalini voto in 6 diversi colori numerati da 1 a 6
- 6 conigli in legno

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un coniglio e lo posiziona sulla casella 0 del percorso punteggio. Mescolate le 84 carte immagine e distribuitene 6 a ogni giocatore. Formate una pila con le carte rimanenti.

- Con 4 giocatori, ognuno prende 4 segnalini voto (da 1 a 4).
- Con 5 giocatori, ognuno prende 5 segnalini voto (da 1 a 5).
- Con 6 giocatori, ognuno prende 6 segnalini voto (da 1 a 6).

Nota: Non mostrate le vostre carte a nessuno.

Turno di gioco

Narratore

Un giocatore è il narratore di turno. Guarda le 6 carte immagine che ha in mano. Prendendo ispirazione da una di queste, formula una frase e la pronuncia ad alta voce (senza mostrare la carta agli altri giocatori).

La frase può assumere forme diverse: può essere composta da una o più parole, può persino essere un suono. La frase può essere inventata oppure tratta da un'opera d'arte esistente (versi di poesie o canzoni, titoli di film, proverbi ecc.).

Chi è il narratore del primo turno? Il primo giocatore a formulare una frase dichiara di essere il narratore del primo turno.

Scegliere una carta per il narratore

Gli altri giocatori selezionano tra le proprie 6 carte immagine quella che meglio si adatta alla frase formulata dal narratore. Ogni giocatore passa quindi la carta che ha selezionato al narratore, senza mostrarla agli altri.

Il narratore mescola la propria carta con quelle appena ricevute. Dopodiché le posiziona sul tavolo a faccia in su, in ordine casuale. La prima carta a sinistra sarà la numero 1, quella accanto sarà la numero 2 e così via...

Indovinare la carta del narratore: il voto

L'obiettivo degli altri giocatori è scoprire quale tra le carte mostrate è quella del narratore. Ogni giocatore vota quindi segretamente la carta che pensa possa appartenere al narratore (il quale non vota).

Nota: Non è possibile votare la propria carta immagine.

Punteggio

- Se tutti i giocatori hanno indovinato la carta del narratore, o se nessuno di essi ci è riuscito, il narratore non ottiene alcun punto; tutti gli altri ne ottengono 2.
- In tutti gli altri casi il narratore e i giocatori che hanno indovinato la carta ottengono 3 punti.
- Ogni giocatore, tranne il narratore, ottiene 1 punto per ogni voto ricevuto dalla propria carta immagine.

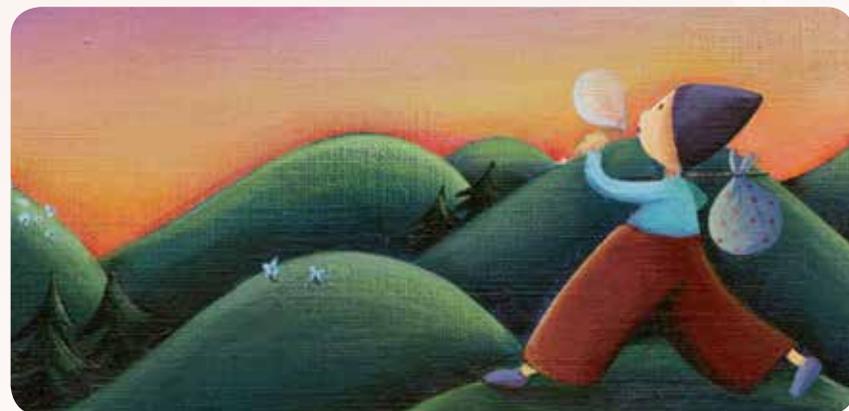
I giocatori muovono i propri conigli sul percorso di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto.

Fine del turno

Ogni giocatore pesca nuove carte, tornando ad averne 6 in mano. Il narratore del nuovo turno è il giocatore alla sinistra del narratore precedente (si prosegue sempre in senso orario per i turni successivi).

Fine del gioco

La partita termina alla fine del turno in cui un giocatore raggiunge o supera i 30 punti. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Esempio di turno



Partita a 5 giocatori: Luca, Denise, Massimo, Marco e Marta. Luca è il primo giocatore a formulare una frase ispirata a una delle proprie immagini.

Per questo motivo sarà il narratore del primo turno. Pronuncia la frase "Dov'è la felicità?".

Una volta ascoltata la frase, gli altri giocatori devono scegliere tra le proprie immagini quella che meglio si abbina alla frase di Luca.

Denise ha queste 6 carte in mano:



Tra queste 6 immagini sceglie la terza, che, secondo lei, più si avvicina alla frase di Luca "Dov'è la felicità?". Passa a Luca la propria carta.

Anche Massimo, Marco e Marta scelgono una delle proprie carte e le passano a Luca, il narratore di questo turno. Luca mescola la propria carta con quelle appena ricevute dagli altri giocatori e le posiziona al centro del tavolo.



Ogni giocatore (tranne il narratore) deve votare la carta che pensa appartenga a Luca. Quando tutti i giocatori hanno scelto il proprio segnalino voto, lo mostrano agli altri.



Solamente Denise ha indovinato la carta di Luca (la numero 4). Lei e Luca ottengono quindi 3 punti ciascuno. 2 giocatori hanno votato la carta di Denise (la numero 1), e perciò le vengono conferiti altri 2 punti. Massimo ottiene 1 punto, poiché qualcuno ha votato la sua carta (la numero 3).

Alla fine di questo turno, Denise ha totalizzato 5 punti, Luca 3 punti e Massimo 1 punto; Marco e Marta non hanno ottenuto alcun punto, poiché non hanno indovinato la carta di Luca e nessun giocatore ha votato le loro carte.

Per il prossimo turno sarà Massimo il narratore, dato che è seduto alla sinistra di Luca.

Suggerimenti di gioco

Se la frase del narratore descrive l'immagine in modo troppo preciso, gli altri giocatori indovineranno facilmente, e lui non otterrà alcun punto.

D'altra parte, se la frase ha poca attinenza all'immagine, è probabile che nessuno voti la sua carta, e quindi potrebbe comunque non ottenere punti.

La sfida per il narratore è quindi formulare una frase che non sia troppo descrittiva ma nemmeno troppo astratta, per poter essere indovinata da alcuni giocatori, ma non da tutti. All'inizio potrebbe risultare un compito arduo, ma dopo alcuni turni l'ispirazione vi arriverà più facilmente.

Varianti

3 giocatori: ogni giocatore riceve 7 carte anziché 6. Ogni giocatore, tranne il narratore, seleziona due delle sue carte, anziché una. Si avranno quindi 5 carte tra cui scegliere.

Punteggio: se uno solo dei giocatori indovina la carta del narratore, entrambi ottengono 4 punti anziché 3.

Mimo e canzoni: in questa variante, il narratore ha la possibilità di cantare una canzone o intonare una melodia legata alla carta, o persino di fare il mimo. Il resto del gioco resta uguale.

Infine, niente vi impedisce di mescolare le diverse varianti o di crearne di nuove!

Ringraziamenti

Jean-Louis Roubira e Régis Bonnessée vorrebbero ringraziare sentitamente tutte le persone e le organizzazioni che li hanno sostenuti in questo progetto:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas e Noémi Roubira, Christelle e Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel e Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine e 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, REEL association, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.

Traduzione: Marta Schiopetti



Dixit

Espansioni

Il sogno continua con le espansioni!

QUEST
Un'onirica ricerca
della purezza

JOURNEY
Un viaggio misterioso
e incantato

ORIGINS
Un tuffo alla sorgente
di mondi fantastici

DAYDREAMS
Un emozionante
sogno ad occhi
aperti

MEMORIES
Uno sfavillante ricordo
di un'infanzia lontana

REVELATIONS
Una dolce scoperta sotto
una luce fatata

HARMONIES
L'alba di un nuovo
equilibrio naturale

ANNIVERSARY
Il magico incontro di
tutti questi universi

Ogni espansione presenta un universo originale di 84 carte, uniche e magnificamente illustrate.



... e molte altre arriveranno!