



DiXit

Libellud

Autor
Jean-Louis Roubira

Ilustrador
Marie Cardouat

Criador
Régis Bonnessée

Conteúdo

- 1 trilha de pontos (no interior da caixa)
- 84 cartas de imagem
- 36 fichas de votação, numeradas de 1 a 6, em 6 cores diferentes
- 6 coelhos de madeira

Preparação da Partida

Cada jogador deve escolher um coelho e colocar na casa 0 (zero) do tabuleiro. Embaralhe as cartas e distribua 6 para cada jogador. As cartas restantes são colocadas, com a face para baixo, no centro da mesa – essa é a pilha de compras.

- Em uma partida com 4 jogadores, cada um pega 4 fichas de votação (numeradas de 1 a 4)
- Em uma partida com 5 jogadores, cada um pega 5 fichas de votação (numeradas de 1 a 5)
- Em uma partida com 6 jogadores, cada um pega 6 fichas de votação (numeradas de 1 a 6)

Atenção: Você não deve mostrar suas cartas para outros jogadores.

Andamento 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 demais jogadores, diz em voz alta uma frase que esteja associada a essa imagem.

A frase pode ter formas diferentes: pode ser apenas uma palavra, muitas palavras ou pode ser apenas um som. Pode ser uma frase inventada ou uma citação de alguma obra já existente (um poema, uma música, um ditado, etc). Não há nenhuma restrição para a criatividade.

Como escolher o narrador do primeiro turno? Todos os jogadores olham para suas próprias cartas. O mais rápido a encontrar uma frase para uma delas anuncia que será o primeiro narrador.

Entrega das cartas ao narrador

Depois de ouvir a frase anunciada pelo narrador, os outros jogadores escolhem, dentre as 6 cartas que possuem nas mãos, a carta que melhor represente a frase dita pelo narrador. Cada jogador entrega a carta ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador junta sua carta às cartas recolhidas, mistura todas as cartas e as coloca com a face para cima sobre a mesa, formando uma fila da esquerda para a direita. A carta que está mais à esquerda é a carta número 1, a carta seguinte é a carta número 2, e assim por diante.

Encontrar a carta do narrador: a votação

O objetivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador dentre as cartas reveladas. Cada jogador, com exceção do narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador. Para isso, usa as suas fichas de votação. Escolha a ficha que tem o número da carta na qual deseja votar e coloque-a virada para baixo junto a você. Quando todos os jogadores tiverem votado, revele os votos de cada um, colocando as fichas de votação, viradas para cima, sobre as imagens correspondentes. É o momento do narrador revelar qual era a sua imagem.

Atenção: Não é permitido votar em sua própria carta.

Contagem de pontos

- Se todos os jogadores descobrirem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobrir, o narrador não ganha pontos e os outros jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a carta do narrador.
- Adicionalmente, cada jogador, com exceção do narrador, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta.

Os jogadores avançam com seu coelho um número de casas igual ao número de pontos que ganharam.

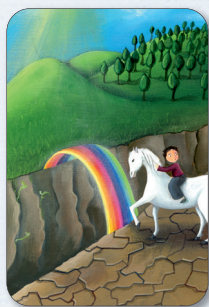
Fim do turno

Cada jogador compra uma carta para ter novamente 6 cartas na mão. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador atual (e assim por diante, no sentido horário, para os turnos restantes do jogo).

Fim da partida

O jogo termina quando se compra a última carta. O jogador que acumulou o maior número de pontos ao longo da partida é o vencedor.

Exemplo de turno



Existem 5 jogadores sentados em volta da mesa: Alda, Débora, Henrique, Ingrid e Mário.

Alda é a primeira a encontrar uma frase inspirada nas cartas que tem em sua mão. Ela será a narradora do primeiro turno.

A frase que ela encontrou é a seguinte: << Onde está a felicidade? >> inspirada pelo caminho de arco-íris que leva a uma terra mais bela.

Depois de ouvir esta frase, todos os outros jogadores procuram em sua mão a carta que mais se encaixe com o tema << Onde está a felicidade? >> .

Débora tem 6 cartas na mão. Ela escolhe usar a carta número 3.



Mário, Ingrid e Henrique escolhem também suas cartas e entregam para Alda, a narradora desse turno.

Alda junta sua carta às cartas recebidas dos outros jogadores, mistura-as e as coloca na mesa, com a face para cima, para que todos as vejam.



Os jogadores observam as cartas sobre a mesa e tentam adivinhar qual será a carta de Alda. Para votar na carta que pensam ser da narradora, cada jogador escolhe sua ficha de votação correspondente. Quando todos os jogadores tiverem escolhido, as fichas de votação são reveladas simultaneamente e colocadas sobre a carta correspondente.



Só Ingrid (jogadora rosa) acertou a carta de Alda, que era a número 4. Assim, Ingrid e Alda marcam 3 pontos cada. Dois jogadores votaram na carta de Débora (a carta 1) e por isso Débora marca 2 pontos. Um jogador votou na carta de Mário (a carta 3) e por isso Mário marca 1 ponto.

Neste turno, Ingrid e Alda marcaram 3 pontos, Débora marcou 2 pontos e Mário 1 ponto. Henrique não marcou nenhum ponto porque não conseguiu adivinhar a carta de Alda e porque ninguém votou na sua carta.

Dicas do jogo

Se a frase que o narrador escolher descreve de uma maneira 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 for muito difícil de associar à carta, nenhum dos jogadores conseguirá adivinhar qual a carta e, assim, o narrador também ficará sem pontos. O desafio para o narrador é encontrar uma frase que não seja nem muito descritiva e óbvia e nem abstrata demais, para que apenas alguns jogadores consigam encontrar sua carta.

No começo pode não parecer evidente, mas depois de alguns turnos do jogo, a inspiração virá facilmente.

Variantes

Jogo com 3 participantes: os jogadores ficam com 7 cartas na mão ao invés de 6. Os jogadores (exceto o narrador) devem passar, cada um, 2 cartas ao narrador (ao invés de apenas 1). Sendo assim, haverá 5 cartas visíveis sobre a mesa e é preciso encontrar a carta do narrador dentre elas.

Contagem dos 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, ao invés de pronunciar uma frase, fazer uma mímica ou cantar uma canção que esteja associada à imagem. Os outros jogadores deverão procurar em suas cartas a imagem que mais se aproxima da mímica ou da música cantada pelo narrador. As regras de contagem de pontos permanecem as mesmas.

Na verdade, nada impede os jogadores de misturarem as diversas variantes do jogo ou mesmo de criar novas regras! Dúvidas sobre as regras, sugestões e novas variantes? Escreva para atendimento@galapagosjogos.com.br.

Agradecimentos

Jean-Louis Roubira e Régis Bonnessée querem agradecer enormemente a todas as pessoas e organizações que os apoiaram nesse projeto:

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.

Tradução: Thiago Brito / Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli - Revisão: Priscilla Freitas