

Dixit

Traduzione in italiano di:
Leonardo "Leo" Greco

Contenuto

- Un piano di gioco nella scatola (tracciato punteggio)
- 84 carte
- 36 segnalini voto in 6 colori diversi, numerati da 1 a 6
- 6 conigli in legno (rabbeeples!)

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un coniglio e lo piazza sullo 0 del tracciato punteggio. Mescolate le 84 carte e datene 6 ad ogni giocatore, ponendo le rimanenti in una pila

- Con 4 giocatori, ciascuno prende 4 segnalini voto (valore da 1 a 4)
- Con 5 giocatori, ciascuno prende 5 segnalini voto (valore da 1 a 5)
- Con 6 giocatori, ciascuno prende 6 segnalini voto (valore da 1 a 6)

Nota: Non mostrate le vostre carte a nessuno

Turno di Gioco

Il Narratore

Un giocatore sarà il Narratore per questo turno. Da un'occhiata alle 6 carte che ha in mano e basandosi su una di queste formula una frase che dice 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 trova una frase si auto-proclama Narratore per il primo turno.

Scegliere una carta per il Narratore

Gli altri giocatori scelgono fra le proprie 6 carte, quella che più si avvicina alla frase pronunciata dal Narratore.

Danno questa carta al Narratore, senza mostrarla agli altri.

Il Narratore mischia la propria con le carte che ha ricevuto e le piazza a caso scoperte sul tavolo. La carta alla sinistra sarà la numero 1, la seguente la due e così via

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. Fatto ciò, piazza coperto, davanti a se il segnalino voto con il numero corrispondente alla carta scelta. Quando tutti sono pronti, i segnalini vengono scoperti e piazzati sulle immagini corrispondenti.

Nota: non potete votare per la vostra immagine

Punteggio:

- 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 due 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

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

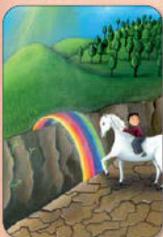
Fine del turno

Ogni giocatore pesca carte dal mazzo per averne nuovamente in mano 6. Il Narratore per il nuovo turno è il giocatore alla sinistra dell'attuale Narratore (e si continua in senso orario per i turni successivi)

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando l'ultima carta del mazzo è pescata. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Esempio di un turno di Gioco



Partita in 5 giocatori: Julien, Mathilde, Nicolas, Léa e Tom.

Julien è il primo giocatore che trova una frase ispirata ad una carta che ha in mano.

Diventa così il Narratore per il primo turno.
La frase che pronuncia a tutti è: "Dov'è la felicità?"

Una volta sentita la frase di Julien, gli altri giocatori devono trovare fra le loro carte quella che più le si avvicina.

Léa ha 6 carte in mano, tra cui sceglie la terza, che per lei è la più vicina alla frase di Julien "Dov'è la felicità?" e da questa carta a Julien



Mathilde, Nicolas e Tom fanno lo stesso e danno la carta che scelgono a Julien, il Narratore.

Julien mescola le carte assieme alla propria e le piazza scoperte al centro del tavolo.

Ogni giocatore, tranne il Narratore, dovrà votare la carta che pensa essere quella di Julien.



Una volta che tutti hanno scelto il segnalino voto, lo rivelano.



Solo Léa ha scelto la carta di Julien (la numero 4), quindi lei e Julien prendono 3 punti ciascuno. 2 giocatori hanno votato per la carta di Lea (la numero 1) e così lei realizza 2 punti supplementari.

Tom riceve 1 punto dato che una persona ha votato la sua carta (numero 3)

Alla fine del turno, quindi, Léa totalizza 5 punti, Julien 3 e Tom 1 punto; Mathilde e Nicolas non ricevono alcun punto dato che non hanno trovato la carta di Julien e nessuno ha votato per la loro carta.

Per il turno successivo, Tom sarà il Narratore dato che siede alla sinistra di Julien.

Consigli di Gioco

Se la frase scelta descrive l'immagine troppo precisamente, tutti i giocatori riusciranno facilmente ad individuarla, così il Narratore non otterrà punti.

Al contrario, se la frase ha poco a che fare con l'immagine è possibile che nessuno voti per la carta del Narratore che non otterrà punti.

Quindi lo scopo del Narratore è trovare una frase che non sia troppo descrittiva, ma neanche troppo vaga, in modo che dia la possibilità di far individuare la carta, ma non a tutti i giocatori.

All'inizio sarà più difficile trovare le giuste frasi, ma con il tempo vedrete che l'ispirazione verrà da sé.

Varianti

3 giocatori: ogni giocatore riceve 7 carte, invece di 6. Ogni giocatore, ad eccezione del Narratore, sceglie due carte, invece di una. Quindi saranno da votare 5 carte.

Punteggio: quando un solo giocatore trova la carta del Narratore, entrambi collezionano 4 punti, invece di 3.

Mimare o cantare: è una variante in cui il Narratore ha la possibilità di cantare una canzone collegata la carta o mimarla. Il gioco, per tutto il resto, rimane lo stesso

Infine, niente vieta di mescolare le varianti tra loro o crearne delle nuove!

Ringraziamenti

Jean-Louis Roubira e Régis Bonnessée vorrebbero ringraziare caldamente le persone e le associazioni che li hanno supportati in questo progetto: Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas e Noémi Roubira, Christelle e Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, 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, l'associazione REEL, la « Dé à 3 Faces », Marylène Trouvé e l'associazione Envie d'Agir, Savéria Desert e tutta la squadra di ETINCEL, Vienne Initiatives, Valérie Callier e i Poitou-Charentes region, il team CEFORD della Naintré e i suo studenti sempre motivatissimi, Vincent Bidault dell'unità Mozaique, IADSEA – il concilio generale e il DDPJJ di Vienne, il Crédit Agricole, la città di Châtelleraut, e il dipartimento di Educazione Francese