









































Dixit

Morapla
www.morapla.com
Distribución Exclusiva
en España

Autor
Jean-Louis Roubira
Ilustraciones
Marie Cardouat
Design
Régis Bonnessée

Contenido

- 1 tablero de juego en el interior de la caja (con escala de puntuación)
- 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 de la escala de puntuación. 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 decirlo en voz alta (sin mostrar la carta a los otros jugadores).

La frase puede construirse de varias formas: puede estar hecha de 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 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 la escala de puntuación 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

El juego termina cuando se roba la última carta. El jugador que más lejos haya llegado en la escala de puntuación es el ganador.

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 cuenta cuentos.

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 cuenta cuentos, vota por la que piensa que es la carta de Julián. Una vez que todos han colocado su ficha de votación delante suya, les dan la vuelta y las 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. 2 jugadores han votado la carta de Leo (numero 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 cuenta cuentos porque estaba sentado a la izquierda de Julián.

Pistas

Si la frase del cuenta cuentos describe la carta de forma demasiado precisa, todos los jugadores adivinarán fácilmente la carta por lo que no obtendría 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 obtendría 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 cuenta cuentos entrega 2 cartas en lugar de una, con lo que se pueden escoger 5 cartas.

Contando: Cuando sólo un jugador adivina la carta del cuenta cuentos, los dos ganan 4 puntos en lugar de 3.

Mimes ou Chansons: Mímica o canciones: en esta variante, el cuenta cuentos 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 Roubir y Régis Bonnessée quieren agradecer a toda la gente y organismos que han apoyado el proyecto:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas y Noémi Roubir, Christèle y Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel et Monique Bonnessée, Arnaud Pithon, Claudine and Hugh Hill-Roubir, Colette Corley y Benam Mohammad, Claude y Carmen Roubir, Jeremy Guetli, Muriel Dhilbali, Pierre, Florence y Thomas Attuz, Yves Renou, GROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, la asociación REEL, « Dé à 3 Facets », Maryline Trouvé y su organismo Envie d'Agir, Savéris Desert, ya todo el equipo de ETINCEL, Verne Initiatives, Valérie Gallery a la región Poitou-Charentes, el equipo CEFORD team de Naintré y sus estudiantes, Vincent Bidault de la unidad Mozaïque, WDS EA - el consejo general y el EDPJ de Vienne, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sarl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lelièvre.

Traducción al castellano: David Prieto