



# Didixit

**Morapiaf**  
www.morapiaf.com  
Distribuição exclusiva  
em Portugal:

Autor  
**Jean-Louis Roubira**

Ilustrações  
**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 que coloca na casa 0 do tabuleiro. Baralham-se as 84 cartas e distribuem-se 6 a cada jogador. As restantes cartas colocam-se de face para baixo sobre a mesa num monte que constituirá a 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 todas as 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 de 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 por 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.

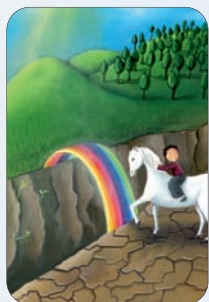
### Fim do turno

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 quando se bisca a última carta. O jogador que tenha acumulado mais pontos ao longo da partida é o vencedor.

## 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.

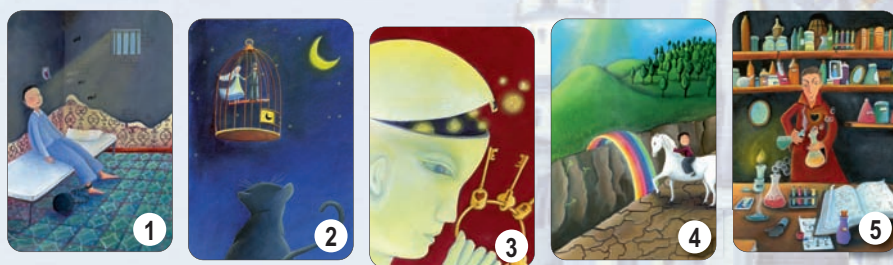
Depois de ouvir esta frase, cada um dos restantes jogadores procura na sua mão a carta que mais se adequa ao tema « *Vivo num país de sonhos* ».

O Sebastião tem 6 cartas em mão :

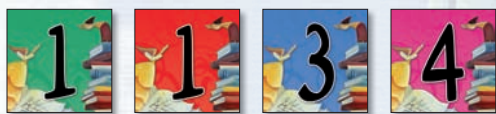


Por entre estas 6 imagens, o Sebastião escolhe a carta número 3 porque é a que mais se enquadra na frase « *Vivo num país de sonhos* » e entrega a carta à Rosarinho.

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 a Rosarinho que é a narradora, observa as cartas sobre a mesa e tenta adivinhar qual será a carta da Rosarinho. Para votar na carta que acha que é do narrador, cada jogador escolhe a sua ficha de voto correspondente. Quando todos os jogadores escolheram, as fichas de voto revelam-se simultaneamente e colocam-se 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 em vez 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 ! Dúvidas sobre as regras, sugestões de novas variantes? Escreva-nos para [info@morapiaf.com](mailto:info@morapiaf.com).

## 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, Michel et 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, a associação REEL, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.