

Questa variante si basa sulle informazioni trovate in rete, in particolare su boardgamegeek, sul regolamento di Dixit Jinx. Non avendo letto il regolamento completo ho cercato di creare una variante che possa essere utilizzata con le attuali carte e materiali del Dixit classico, vi serve in più solo un d10. Ovviamente è tutto assolutamente non ufficiale, ma l'abbiamo provata, e funziona bene, e personalmente la trovo più divertente e veloce del Dixit classico!

Noi ci abbiamo giocato in 9, ma secondo me potete anche giocarci in più persone.

DMG977

PREPARAZIONE

- 1) Posizionare 10 carte sul tavolo sugli appositi numeri del tabellone (se usate Dixit Odyssey, altrimenti numeratele in un altro modo).
- 2) Sorteggiare il primo narratore ed utilizzare un d10.

IL GIOCO

Il primo narratore tira il d10 e guarda in segreto il risultato (magari lo copre con un bicchiere). Individua la carta sul tabellone e fornisce l'indizio come nel gioco normale. Gli altri giocatori possono provare ad indovinare la carta mettendo il proprio dito su una delle carte sul tabellone. Eventuali "pareggi" si risolvono a favore del giocatore che per primo ha gridato "JINX" (o quello che volete!)

Ogni volta che viene scelta una carta dagli altri giocatori, il narratore deve subito dire se la carta indicata è quella giusta o meno:

- 1) **Se la carta è giusta=** il giocatore che l'ha indovinata la prende e la tiene coperta, successivamente vengono pescate altre carte fino ad averne sempre 10 sul tavolo, e il successivo narratore in senso orario inizia il suo turno.
- 2) **Se la carta è sbagliata=** il narratore la prende e la tiene coperta, poi i giocatori possono provare ad indovinare ancora. *Chi ha già sbagliato non può riprovare.*
- 3) **Se nessuno indovina la carta=** il narratore scarta tutte le carte che ha guadagnato *+una* tra quelle guadagnate nei turni precedenti (se ne ha). Successivamente vengono pescate altre carte fino ad averne sempre 10 sul tavolo, e il successivo narratore in senso orario inizia il suo turno.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Ogni carta in possesso dei giocatori vale 1 punto.

I giocatori scelgono quale sarà la condizione di fine partita tra:

- 1) Tutti i giocatori hanno fatto almeno una volta il ruolo di narratore, e vince chi ha più punti.
- 2) Un giocatore arriva a X punti.