

Dixit

Par Jean-Louis Roubira



LE JEU

Voyagez dans un pays imaginaire grâce aux splendides cartes de Dixit.

LES JOUEURS

10 ans et plus / de 4 à 7 joueurs

BUT DU JEU

Un conteur évoque une de ses cartes par un titre : un mot, une phrase, une chanson, un mime... Trouve la carte du *conteur* et sois à ton tour un conteur malin pour gagner !

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un pion et le place sur la case 0 du plateau de jeu.

Chaque joueur prend 6 cartes sans les montrer aux autres.

Chaque joueur prend des cartons de vote en fonction du nombre de joueurs.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Tour à tour, les joueurs vont devenir conteur.



1) Le conteur examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles il élabore un titre et l'énonce à haute voix. Il pose cette carte face cachée sur la table. Par exemple, *où est le bonheur ?*

2) Après avoir entendu cette phrase, les autres joueurs vont devoir sélectionner une carte dans leur main qui leur évoque le plus le titre *où est le bonheur ?* Chacun pose sa carte sur la table face cachée.

3) Le conteur mélange les cartes et les dévoile.



Le but pour les joueurs est de retrouver l'image du conteur parmi toutes les images exposées..

Chaque joueur vote en secret pour l'image qu'il pense être celle du conteur (*ce dernier ne participe pas*). Pour cela il pose le carton vote correspondant à l'image choisie face cachée devant lui. Lorsque tout le monde a voté, on dévoile les votes de chacun. On les dispose sur les images qu'ils désignent. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image

4) On compte les points pour avancer son pion.

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point et les autres joueurs en marquent 2.

- Dans les autres cas, le conteur marque 3 points ainsi que les joueurs ayant retrouvé son image.

- Chaque joueur, hormis le conteur marque 1 point supplémentaire, pour chaque vote recueilli sur son image.

Les joueurs avancent leur pion sur le plateau d'autant de cases qu'ils ont gagné de points.

5) Chaque joueur complète sa main à 6 images. Le nouveau conteur est le joueur situé à la gauche du précédent (*et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour les autres tours de jeu*).

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsque la dernière carte de la pioche est tirée. Le joueur ayant accumulé le plus de points à l'issue de la partie est désigné vainqueur.

ATTENTION AU TITRE

Le titre peut prendre des formes différentes : être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Il peut être inventé ou bien emprunter la forme d'œuvres déjà existantes (*extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe, etc...*).

Si la phrase du conteur décrit de façon trop précise son image, tous les joueurs la retrouveront facilement et dans ce cas il ne marquera pas de point. A l'inverse, si sa phrase n'a que peu de rapport avec son image, il est probable qu'aucun joueur ne vote pour sa carte, et là aussi il ne marquera aucun point !

Le défi pour le conteur est donc d'inventer une phrase ni trop descriptive, ni trop abstraite, de sorte qu'il y ait des chances pour que seulement quelques joueurs retrouvent son image. Au début ce n'est peut-être pas évident, mais vous verrez après quelques tours de jeu, l'inspiration vient plus facilement !