

AUTEUR : Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATRICE : Marie CARDOUAT

DESIGN : Régis BONNESSÉE

Dixit



Règles du jeu

Le mot de l'Auteur

Lorsque nous étions enfants, quoi de plus universel et porteur de plaisir que nos jeux de cache-cache endiablés ? J'ai voulu par ce jeu permettre à chacun de renouer avec son âme d'enfant.

Comment par un mot, une phrase, mettre mes partenaires de jeu sur la piste de ma carte, mais pas trop pour qu'il puisse y avoir une équivoque. Espace d'émotions et de surprises, Dixit a su séduire tout public, des plus jeunes aux moins jeunes, nous emmenant aux confins de notre imaginaire. Mais surtout, nous rapprochant des autres. Peut-être parce que pour nous l'image est fondamentale.

Crédits 2021 : Auteur : Jean-Louis Roubira • Illustratrice : Marie Cardouat • Responsable du studio : Mathieu Aubert • Chef de Projet : Laurent Contios • Développement : Valentin Gaudicheau • Directrice Artistique : Maëva Da Silva • Maquette et ergonomie : Thomas Dutertre • Graphisme : Allison Machepey & Ophélie Pimbert-Gris • Responsable de production : Alexandra Soporan • Responsable partenaires : Maximilien Da Cunha • Directeur Marketing : Laurent Contios • Communication : Isabelle Doll & Paul Neveu • Administration : Marion Ludovici & Pascale Belot



Principe du jeu

À chaque tour, un joueur différent joue le rôle du " conteur " . Il marque des points () en faisant deviner sa carte parmi celles des autres joueurs , grâce à un indice qu'il leur donne. **Mais cet indice doit être subtil, car si tous trouvent sa carte, le conteur ne marque aucun  !** Tous les autres joueurs marquent des  en retrouvant la carte du conteur, mais aussi en attirant les votes des autres joueurs grâce à un choix de carte judicieux.

La partie s'arrête lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 30 . Le joueur qui a le plus de  est alors déclaré vainqueur.

Mise en place

Liste du matériel

- ◆ Cette règle du jeu
- ◆ 84 cartes *Dixit*
- ◆ 8 molettes de vote
- ◆ 8 pions lapin en bois
- ◆ 1 plateau de jeu composé de :
 - A** 1 piste de score
 - B** 8 emplacements de cartes
 - C** 1 aide de jeu(Rappel du décompte des points)

Comment jouer ?

Le premier joueur ayant trouvé un indice pour constituer une énigme devient le conteur  pour le premier tour.

🔗 Constituer l'énigme

Le conteur examine les 6 cartes qu'il a en main. Il en sélectionne une qui l'inspire (**sans la révéler**) à partir de laquelle il énonce un indice à voix haute (*un mot ou une phrase, voir " Conseil au conteur " page ci-contre*). Chaque autre joueur sélectionne ensuite, parmi les 6 cartes qu'il a en main, celle qui lui semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur. Puis chacun donne **secrètement** la carte qu'il a choisie au conteur, qui **mélange** toutes les cartes recueillies avec la sienne.

🔗 Résoudre l'énigme

Le conteur dispose aléatoirement et face visible les cartes autour du plateau de jeu, aux emplacements numérotés prévus (les numéros des emplacements doivent rester visibles). *Exemple : à 6 joueurs, il place les 6 cartes aux emplacements allant de 1 jusqu'à 6.*

Le but pour les autres joueurs est de retrouver la carte du conteur. Chaque joueur (excepté le conteur) prend sa molette de vote, et tourne secrètement la roue afin d'afficher le numéro de la carte qu'il pense être celle du conteur. Il n'est pas possible de voter pour sa propre carte. Lorsque tout le monde a voté, les joueurs révèlent simultanément leurs molettes et les posent sur les cartes qu'elles désignent.

On procède ensuite au décompte. Pour cela, le conteur révèle quelle est sa carte, et compte le nombre de votes qu'elle a reçus :



Si **tous** les joueurs ont voté pour la carte du conteur ou si **aucun** joueur n'a voté pour la carte du conteur :

-  Le conteur ne marque pas de point. 
-  Les autres joueurs marquent chacun 2 .



Si **certains** joueurs ont voté pour la carte du conteur, **mais pas tous** :

-  Le conteur marque 3 .
-  Les joueurs qui ont voté pour la carte du conteur marquent aussi 3 .
- Les autres n'en marquent pas. 



En plus, dans tous les cas, chaque joueur  (excepté le conteur) marque 1  bonus pour chaque vote reçu sur sa propre carte.

Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont marqué de .

🔗 Fin du tour

Toutes les cartes utilisées lors du tour sont placées en pile face visible à l'écart du jeu pour constituer la défausse. Chaque joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 en main. S'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour en distribuer une à tous les joueurs, les cartes restantes et la défausse sont mélangées pour former la nouvelle pioche.

Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau conteur pour le tour suivant.

Fin de partie : si à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 30  sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. Le joueur qui a le plus de  est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

- 1 Chaque joueur choisit une couleur, puis prend la molette et le pion lapin correspondants.
- 2 Chaque joueur place son pion lapin sur la case départ de la piste de score. Ce pion indique le nombre de 🌸 gagnés par le joueur depuis le début de la partie.
- 3 Mélangez les 84 cartes et distribuez-en 6, face cachée, à chaque joueur.
- 4 Le reste des cartes constitue la pioche.



Conseil au conteur

L'indice peut être une phrase constituée d'autant de mots que souhaité. Il peut être inventé ou bien emprunté à des œuvres existantes (poésie, chanson, film, proverbe...). Il peut même être chanté, mimé ou être une onomatopée.

Si l'indice est trop facile (trop descriptif par exemple) ou trop difficile (trop abstrait ou personnel), le conteur risque de ne marquer aucun point. Il doit donc trouver le juste milieu pour que sa carte soit retrouvée par au moins un joueur, mais pas par tous. Au début ce n'est peut-être pas évident, mais l'inspiration vient rapidement !



Exemple 1 : le conteur dit "C'est MON anniversaire !". La carte lui évoque quelqu'un qui est particulièrement mis en avant et autour de qui l'attention est centrée, comme pour une journée d'anniversaire. Il espère que certains suivront son chemin de pensée !

Exemple 2 : le conteur dit "Renaissance". Cette carte lui évoque la vie qui passe et se transmet entre générations. Il estime que ce mot est un indice suffisant pour que sa carte soit devinée, mais assez large pour qu'elle ne soit pas trop évidente à trouver. Il espère avoir visé juste !



Exemple de décompte à 6 joueurs



Certains joueurs ont trouvé la carte du conteur, mais pas tous.



Rose est le conteur pour cette manche, il marque donc 3 🌸.



Bleu et **Vert** ont trouvé la carte du conteur et marquent donc chacun 3 🌸.

Violet, **Jaune** et **Rouge** n'ont pas trouvé la carte du conteur et ne marquent donc pas de point. 🚫



Rouge a voté pour la carte de **Violet**. Ce dernier marque donc 1 🌸 bonus.

Violet et **Jaune** ont voté pour la carte de **Bleu**. Ce dernier marque donc 2 🌸 bonus.

A la fin de ce tour les joueurs ont donc marqué respectivement :

🌸 = 3 🌸 🌸 = 5 🌸 🌸 = 3 🌸 🌸 = 1 🌸 🌸 = 0 🌸 🌸 = 0 🌸

Pour jouer à 3 joueurs

Les joueurs jouent avec 7 cartes en main au lieu de 6.

- Pour constituer l'énigme, les joueurs 🐰 (hors conteur) sélectionnent chacun 2 cartes au lieu de 1. Il y aura donc 5 cartes exposées autour du plateau, dont celle du conteur. En fin de tour, ils complètent leur main en piochant 2 cartes au lieu de 1.

- Lors de la résolution, les joueurs 🐰 (hors conteur) marquent bien 1 🌸 bonus s'ils ont reçu un vote sur leur propre carte (quelle que soit la carte).

Les règles restent inchangées par ailleurs.

Dixit

Extensions

Prolongez le rêve avec les extensions !



Chaque extension contient un univers original en 84 cartes uniques...



...et d'autres à venir !