

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# DiXit

## O • D • Y • S • S • E • Y



correction : Stéphane Fantini

### Présentation du matériel

- Un plateau de score
- 24 jetons de vote
- 84 images
- 12 lapins en bois
- 12 tablettes de vote

### Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 6 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

- Dans une partie de 3 à 6 joueurs, chacun prend 1 seul jeton de vote (*peu importe la couleur*).
- Dans une partie de 7 à 12 joueurs, chacun prend 2 jetons de vote (*peu importe la couleur*).

**Attention: les images piochées ne doivent pas être vues par les autres joueurs.**

### Déroulement de la partie

#### Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. A partir de l'une d'entre elles, il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (*sans révéler sa carte aux autres joueurs*).

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

**Désignation du premier conteur de la partie: le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.**

#### Remise des images au conteur

Les autres joueurs sélectionnent parmi leurs 6 images celle qui leur semble illustrer au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur, sans la montrer aux autres joueurs. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

#### Retrouver l'image du conteur: le vote

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*) en utilisant sa tablette de vote. Par exemple, si un joueur pense que l'image numéro 3 est celle du conteur il positionne son jeton de vote sur l'emplacement numéro 3 de sa tablette. Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote. C'est le moment pour le conteur de révéler quelle était son image.

**Retrouver l'image du conteur à 7 joueurs ou plus**  
Chaque joueur peut éventuellement voter pour une deuxième image s'il veut augmenter ses chances de réussite. Il utilise alors son deuxième jeton de vote pour sélectionner une deuxième image parmi celles présentes.

**Attention: en aucun cas on ne peut voter pour sa propre image !**

#### Décompte des points

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; 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 (*avec au maximum 3 points*).

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

#### Décompte à 7 joueurs ou plus

- Si tous les joueurs retrouvent l'image du conteur, ou si aucun ne la retrouve, ce dernier ne marque pas de point ; 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 un point supplémentaire pour chaque vote recueilli sur son image, dans la limite de 3 points maximum (*même si sa carte recueille plus de 3 votes*).
- Les joueurs n'ayant voté que pour une seule image marquent 1 point supplémentaire s'ils retrouvent la carte du conteur.

#### Fin du tour

Chaque joueur complète sa main à 6 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu 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 de la partie

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs atteint 30 points. Le joueur ayant accumulé le plus de points est désigné vainqueur.

### Le jeu à 3 joueurs

Les joueurs ont sept images en main au lieu de six. Les joueurs (*hormis le conteur*) donnent chacun deux images (*au lieu d'une seule*). On trouve ainsi 5 images exposées ; il faut toujours retrouver celle du conteur parmi elles.

## Dixit Party - de 6 à 12 joueurs

### Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. Chaque joueur choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 5 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche. Chaque joueur prend un jeton de vote vert. Seul l'un des joueurs, qui sera le conteur pour le premier tour de jeu, prend un jeton de vote rouge en plus de son jeton de vote vert.

### Déroulement de la partie

#### Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Avant même de regarder ses images en main, le conteur énonce à haute voix une phrase aux autres joueurs (*voir les différentes formes que peuvent prendre les phrases du conteur dans les règles de base*). A la différence du jeu de base, la phrase du conteur n'est donc pas en rapport avec l'une de ses images.

*Désignation du premier conteur de la partie: le premier joueur ayant trouvé une phrase annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.*

#### Remise des images au conteur

Tous les joueurs, y compris le conteur, sélectionnent une image dans leur jeu illustrant au mieux la phrase énoncée par le conteur. Chacun donne ensuite l'image qu'il aura choisie au conteur. Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne. Il les dispose ensuite au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

#### Retrouver l'image la plus populaire: le vote

Chaque joueur (*y compris le conteur*) va devoir voter secrètement, à l'aide de son jeton de vote vert, pour l'image qui, selon lui, représente au mieux la phrase énoncée par le conteur. Plus le nombre de joueurs votant pour la même image sera important, plus ces mêmes joueurs marqueront de points.

Mais attention ! Le conteur va aussi voter secrètement pour l'une des images présentes, mais cette fois-ci avec son jeton de vote rouge. Aucun des votes que recueillera cette image ne sera pris en compte dans le calcul des points. Au conteur donc d'user de finesse dans son choix, afin de faire perdre un maximum de points à ses adversaires... et aux autres joueurs de voter en connaissance de cause ! Lorsque tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette de vote.

*Le conteur du tour aura donc utilisé son jeton de vote vert ET son jeton de vote rouge. Un joueur a le droit de voter pour sa propre carte.*

#### Décompte des points

- Un joueur marque autant de points que de joueurs (*lui y compris*) ayant voté pour la même image que lui, dans la limite de 5 points maximum.
- Les joueurs ayant voté pour l'image que le conteur aura désignée au préalable avec son jeton de vote rouge ne marqueront aucun point.
- Un joueur qui est le seul à voter pour une image ne marque aucun point.

**Exemple:** Tom a voté pour l'image numéro 3 ainsi que 5 autres joueurs. Tom devrait donc marquer 6 points. Etant donné que le maximum de points est limité à 5, il n'en marquera que 5 ce tour-ci, soit le maximum. Dimitri, lui, a voté avec Mathilde pour l'image numéro 2. Mais cette dernière avait été choisie par le conteur avec son jeton de vote rouge. Ils ne marquent donc aucun point. Léa, quant à elle, a voté pour une image qui n'a recueilli aucun vote à part le sien. Elle ne marque donc aucun point.

#### Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 5 images, puis remet ses images face cachée à son voisin de gauche. Les images utilisées vont à la défausse. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

#### Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

*Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.*

## Dixit en équipe - 6, 8, 10 ou 12 joueurs

### Mise en place

Déplier et installer le plateau de score au centre de la table. On constitue alors des équipes de 2 joueurs. Les 2 coéquipiers se placent autour de la table afin d'être situés face à face. Chaque équipe choisit une tablette de vote puis place le lapin de la couleur correspondante sur la case 0 du plateau de score. On mélange les 84 images et on en distribue 4 à chaque joueur. Le reste des images constitue la pioche.

### Déroulement de la partie

#### Le conteur

Voir le rôle du conteur dans les règles de base.

#### Remise des images au conteur

Après avoir écouté la phrase du conteur, le coéquipier de ce dernier remet à son partenaire une image se rapprochant au mieux de la phrase énoncée. Les 2 joueurs de chaque autre équipe se mettent alors d'accord afin de savoir lequel d'entre eux donnera une image au conteur (*les 2 coéquipiers peuvent se parler, mais ce, toujours en présence des autres joueurs et sans jamais se montrer ou décrire les images qu'ils ont en main*). Le conteur mélange les images recueillies avec la sienne et les dispose au hasard face visible sur les emplacements d'images numérotés de 1 à 12 du plateau de score.

#### Vote et décompte des points

Aucun joueur ayant remis une image au conteur, ni ce dernier, ne peuvent participer au vote. Le vote et le décompte des points se déroulent de la même façon que dans les règles de base (*ne pas prendre en compte les règles de vote et de décompte des points à 7 joueurs ou plus*).

*Attention: le coéquipier du conteur ainsi que ce dernier ne participent pas au vote.*

#### Fin du tour

A la fin du tour, chaque joueur complète sa main à 4 images. S'il n'y a pas assez d'images dans la pioche pour en distribuer une à chaque joueur, les images défaussées constituent la nouvelle pioche. Le nouveau conteur pour le prochain tour de jeu est le joueur placé à gauche du précédent.

#### Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand chaque joueur a été conteur 1 fois dans la partie. L'équipe ayant marqué le plus de points est déclarée vainqueur.

*Pour des parties plus longues, vous pouvez augmenter le nombre de fois où un joueur doit être conteur durant la partie.*