

Mise en place (3 à 4 joueurs)

Se munir d'une feuille et d'un crayon pour noter les scores. Mélanger les cartes et en distribuer six à chaque joueur. Chacun regarde ses cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Déroulement de la partie

Le conteur

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. À partir de l'une de ses images en main, il trouve un indice et l'énonce à haute voix. Sans révéler sa carte aux autres joueurs, il la pose sur la table, face cachée.

Note : L'indice peut :

- prendre des formes différentes : un ou plusieurs mots, une phrase voire une onomatopée
- être inventé

Passage secret

PAN!

Je suis ton père

- être une citation, un extrait ou titre de poésie, chanson, film, livre...

1

Premier conteur de la partie

Le premier joueur ayant trouvé un indice annonce aux autres qu'il est le conteur pour le premier tour de jeu.

Remise des cartes au conteur

Chaque autre joueur sélectionne, parmi les images dans sa main, la carte qui lui paraît illustrer au mieux l'indice.

Sans la montrer aux autres joueurs, chacun pose sa carte face cachée sur celle du conteur, pour former une pile.

Le conteur mélange les cartes recueillies avec la sienne. Il les dispose au hasard face visible sur la table.

Retrouver l'image du conteur : le vote

Le but pour les joueurs est de retrouver l'image du conteur parmi toutes les images exposées. Une fois que chacun a fait son choix en secret, le conteur compte jusqu'à trois. À trois, et tous en même temps, les joueurs pointent la carte supposée du conteur. Le conteur révèle alors quelle était son image.

Attention : on ne peut pas voter pour sa propre image !

2

Décompte des points

• Si tous les joueurs désignent l'image du conteur ou si aucun des joueurs ne la désigne, le conteur ne marque aucun point. Tous les autres joueurs marquent 2 points.

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

Point Bonus

• Chaque joueur, hormis le conteur, marque 1 point supplémentaire pour chaque vote recueilli pour son image (un autre joueur a désigné sa carte).



3

Fin du tour

On note les scores sur la feuille. Toutes les cartes qui ne sont pas dans les mains des joueurs sont mélangées, puis chaque joueur complète sa main à 6 cartes.

Le nouveau conteur est le joueur situé à 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

La partie prend fin lorsque chaque joueur a été conteur à deux reprises.

Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.



4

Jusqu'à six joueurs !

Retrouvez Dixit en magasin, dans sa version originale comprenant :

- 84 cartes grand format (8 x 12cm),
- Des jetons de vote
- Des pions lapins
- Un plateau de score



Dixit a été élu JEU DE L'ANNEE en France, en Allemagne, en Espagne, en Finlande, en Autriche, en République Tchèque et en Hongrie.

5

