



DiXit



Présentation du matériel

- Un plateau de jeu intérieur (piste de score)
- 84 cartes
- 36 cartons « vote » de 6 couleurs différentes numérotés de 1 à 6
- 6 pions « lapin » en bois

Mise en place

Chaque joueur choisit un lapin et le place sur la case 0 de la piste 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 à 4 joueurs chacun prend 4 cartons votes (de 1 à 4).
- Dans une partie à 5 joueurs chacun prend 5 cartons votes (de 1 à 5).
- Dans une partie à 6 joueurs chacun prend 6 cartons votes (de 1 à 6).

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 cartes 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 la table. La carte disposée le plus à gauche sera la carte 1, puis la 2, etc...

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*). 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.

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.

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

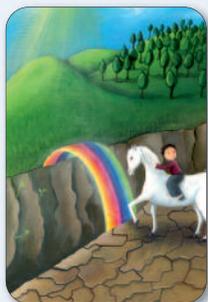
Fin du tour

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 de la partie

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.

Tour de jeu illustré



5 joueurs sont autour de la table : Julien, Mathilde, Nicolas, Léa et Tom.

Julien est le premier joueur à trouver une phrase inspirée par l'une des images qu'il a en main. Il commencera donc ce premier tour de jeu en tant que conteur.

La phrase qu'il énonce est la suivante : « *Où est le bonheur ?* », en faisant référence à la poésie et au film « *Le Bonheur est dans le Pré* ».

Après avoir entendu cette phrase, les autres joueurs vont devoir sélectionner dans leur main, celle qui leur évoque le plus la phrase énoncée par Julien.

Léa a ses 6 cartes en main :



Parmi ces 6 images elle choisit la 3 qui pour elle se rapproche le plus de la phrase énoncée par Julien « *Où est le bonheur ?* », et la lui remet.

Mathilde, Nicolas et Tom sélectionnent eux aussi une de leur carte et la donnent à Julien le conteur de ce tour.

Julien mélange sa propre carte avec celles qu'il a reçues des autres joueurs et les dispose à la vue de tous sur la table.



Chaque joueur (*hormis le conteur*) va dès lors procéder au vote afin de déterminer quelle était la carte de Julien. Une fois que chacun a sélectionné son carton de vote, on les révèle.



Seule Léa a retrouvé la carte de Julien qui était la 4. Elle et Julien marquent donc 3 points chacun. 2 joueurs ont voté pour la carte de Léa (*la une*) elle marque donc 2

points supplémentaires. De même Tom marque 1 point car une personne a voté pour son image, la 3.

A l'issue de ce tour de jeu, Léa marque donc 5 points, Julien 3 points, Tom 1 point, quant à Mathilde et Nicolas ils n'en marquent aucun, car il n'ont pas su retrouver la carte de Julien le conteur, et que personne n'a voté pour leur image.

Pour le tour suivant, ce sera à Tom d'être le conteur puisqu'il était placé à la gauche de Julien.

Conseils de jeu

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!

Variantes de jeu

Jeu à 3 joueurs : les joueurs ont sept cartes 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.

Décompte : lorsqu'un seul joueur retrouve l'image du conteur, tous les deux marquent quatre points au lieu de trois.

Mimes ou Chansons : dans cette variante, le conteur a la possibilité, au lieu d'énoncer une phrase, de fredonner un air de chanson ou de musique que lui inspire l'image, ou bien de faire un mime, en lien avec l'image. Les autres joueurs comme pour la phrase cherchent dans leur jeu l'image que leur évoque cet air ou le mime, et essaieront ensuite de retrouver la carte du conteur. Le comptage ne change pas.

Enfin, rien ni personne ne vous empêche de mixer les différentes variantes ou d'en créer vous-même de nouvelles!

Remerciements

Jean-Louis Roubira et Régis Bonnessée tiennent à remercier chaleureusement toutes les personnes et organismes qui les ont soutenus dans ce projet :

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas et Noémi Roubira, Christelle et Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel et Monique Bonnessée, Amaud Pichon, Claudine et Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey et Benam Mohammadi, Claude et Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence et Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, l'association REEL, le Dé à 3 Faces, Marylène Trouvé et le dispositif Envie d'Agir, ETINCEL, Vienne Initiatives, la Région Poitou-Charentes, le CEFORD de Naintré, Vincent Bidault de l'unité Mosaïque, l'ADSEA - le Conseil Général et la DDPJJ de la Vienne, le Crédit Agricole, la ville de Châtelleraut, le ministère de l'Education Nationale, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre.