



## PREPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend **1 LAPIN DE COULEUR** pour noter son score sur le plateau de score
- Chaque joueur reçoit **6 CARTES** qu'il regarde **sans les montrer aux autres**.
- Chaque joueur prend **1 TABLETTE de VOTE de la MEME COULEUR**
  - avec **1 seul jeton de vote** (rouge ou vert peu importe)
  - avec **2 jetons de vote** (peu importe la couleur) pour une partie de **7 à 12 joueurs**

## DEROULEMENT DU JEU

- ► Celui qui trouve, **le premier, 1 PHRASE** (d'un ou plusieurs mots) ou une **ONOMATOPEE**, pour une de ces cartes annonce **qu'il est le CONTEUR** pour le premier tour de jeu et le dit à voix haute.
- ► Les autres joueurs sélectionnent **1 IMAGE** parmi leurs 6 cartes, celle qui leur semble illustrer le mieux la phrase énoncée par le conteur et la **DONNE AU CONTEUR** sans la montrer aux autres joueurs.
- ► Le **conteur mélange les cartes reçues avec la sienne** et les dispose au hasard face visible devant les emplacements numérotés de 1 à 12.
- ► Les joueurs **essaient de RETROUVER L'IMAGE DU CONTEUR** parmi toutes celles qui sont exposées **et VOTENT** en positionnant leur pion dans leur tablette de vote dans le numéro correspondant au numéro face à l'image qu'il pense être la bonne.

**NB De 7 à 12 joueurs**, chaque joueur peut éventuellement **voter pour une deuxième image** et utilise pour ce faire son deuxième pion et le mets sur son plateau.

**!! On ne peut pas voter pour sa propre image !!**

## DECOMPTE DES POINTS

- 1) si **TOUS** les joueurs ou **AUCUN** joueur ne retrouve l'image,
  - le conteur marque **0**
  - Les autres joueurs marquent **2**
- 2) **Dans les autres cas**,
  - le conteur marque **3 points** et
  - les joueurs ayant retrouvé l'image du conteur marquent **3 points**
- 3) **Chaque joueur ! hormis le conteur !** marque **1 point supplémentaire** pour **chaque vote recueilli pour son image**.

**!! De 7 à 12 joueurs, MAX 3 points même si la carte a recueilli plus de 3 votes !!**

Les joueurs avancent **leur lapin d'autant de cases que de points gagnés**.

**Chaque joueur reprend une image pour en avoir 6 à nouveau.**  
**Celui à la gauche du conteur devient lui-même le conteur.**

FIN DE LA PARTIE : Le jeu s'arrête quand **un joueur ATTEINT 30 POINTS**

## DIXIT PARTY de 6 à 12 Joueurs

### Préparation :

- 5 **IMAGES** à chaque joueur
- Chaque joueur prend **1 pion VERT**
- Le **conteur** du premier tour de jeu prend un **pion ROUGE** en +

### DEROULEMENT DU JEU

- Le conteur **AVANT DE REGARDER SES IMAGES** énonce une **PHRASE**
  - **Chaque joueur Y COMPRIS LE CONTEUR** vote pour une **image** correspondant à la phrase énoncée
  - **Le conteur vote en plus secrètement avec son pion rouge** : aucun des votes que cette image aura recueillis ne prendra de points. (Le conteur doit user de finesse pour faire perdre un max de points à ses adversaires ! Et les autres joueurs de voter en connaissance de cause...)
- Quand tout le monde a voté, chacun dévoile sa tablette

**!! Un joueur a le droit de voter pour sa propre carte !!**

### DECOMTE DES POINTS

- Un joueur marque autant de points que de joueurs (lui y compris), **ayant VOTE POUR LA MEME IMAGE QUE LUI, dans la limite de 5 POINTS MAX.**
- Un joueur ayant voté pour l'image votée **ROUGE** par le conteur, **marque 0 point**
- Un joueur qui est **LE SEUL A VOTER** pour une image **marque 0 point**

### A LA FIN DU TOUR

- Chaque joueur reprend une image et les remets face cachée à son voisin de gauche**
- Les images utilisées sont défaussées.** S'il n'y a plus assez d'images dans la pioche, on se sert dans la défausse

FIN DE LA PARTIE : Le jeu s'arrête quand **chaque joueur a été CONTEUR 1 FOIS** dans la partie

## DIXIT PAR EQUIPE de 2

Préparation : Les équipiers se mettent **face à face** / - **4 CARTES** à **CHAQUE** joueur

### Déroulement :

- **le conteur énonce une phrase après avoir regardé ses cartes et son coéquipier lui remet une image** correspondant le mieux à la phrase
- **Les joueurs de chaque équipe se mettent d'accord pour savoir lequel des 2 va donner une image au conteur** (ils ne peuvent pas se décrire ni se montrer leurs images)
- Le conteur mélange les images recueillies avec celle de son coéquipier et les dispose au hasard face visible devant les emplacements numérotés de 1 à 12

**!! le coéquipier du conteur et le conteur ne participent pas au vote !!**

**!! le joueur ayant remis une image ne participe pas au vote !!**

DECOMPTE =comme dans la règle de base (page 1)

A LA FIN DU TOUR : **Chaque joueur reprend une image pour avoir, de nouveau, 4 cartes**

FIN DE LA PARTIE : Le jeu s'arrête quand **CHAQUE** joueur a été **CONTEUR 1 FOIS** dans la partie.  
Si on veut rendre la partie plus longue, augmenter le nombre de fois où un joueur sera conteur.