

Règles du Dixit

Comment jouer à Dixit

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner votre carte grâce à un indice subtil, sans être ni trop évident ni trop obscur.
- **Mécanique principale** : Un conteur donne un indice sur sa carte, les autres tentent de la retrouver parmi plusieurs cartes mélangées.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à atteindre ou dépasser 30 points remporte la partie.

Dixit, c'est LE jeu qui fait appel à votre imagination et à votre sensibilité. Imaginez : des cartes magnifiquement illustrées, un brin de poésie, une pincée de bluff, et vous obtenez un jeu accessible à tous, des plus petits aux plus grands. Si vous aimez les jeux où la créativité prime, comme [Blanc-manger Coco](#) ou [Fun Facts](#), vous allez adorer Dixit. Allez, on vous explique tout !

Ce qu'il vous faut pour jouer

Avant de lancer votre première partie, vérifions que tout le matériel est bien là :

- **84 cartes Dixit** magnifiquement illustrées
- **8 molettes de vote** (une par joueur)
- **8 pions lapins en bois** (un par joueur, pour suivre le score)
- **1 plateau de jeu** avec une piste de score, 8 emplacements numérotés pour les cartes et une aide de jeu
- La règle du jeu

Dixit se joue de **3 à 8 joueurs**. Une partie dure environ 30 minutes, le temps parfait pour un bon moment entre amis !

Préparer la partie

Choisir son pion et sa molette

Chaque joueur choisit une couleur et prend le **pion lapin** et la **molette de vote** correspondants. Placez votre pion lapin sur la **case départ** de la piste de score du plateau.

Distribuer les cartes

Mélangez les **84 cartes** et distribuez-en **6 face cachée** à chaque joueur. Les cartes restantes forment la **pioche**, que vous posez à côté du plateau. Ne montrez surtout pas vos cartes aux autres joueurs !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Étape 1 : le conteur choisit sa carte et donne un indice

À chaque manche, un joueur différent joue le rôle du **conteur**. Pour la première manche, c'est tout simplement le premier joueur qui a une idée d'indice qui se lance !

Le **conteur** regarde ses 6 cartes en main, en choisit une (sans la montrer !) et annonce un **indice** à voix haute. Cet indice peut être :

- Un seul mot
- Une phrase complète
- Un titre de film, de chanson, un proverbe
- Une onomatopée (« Boum ! », « Pschitt ! »)
- Un mime ou même un fredonnement

Petite astuce : l'indice ne doit être ni trop facile, ni trop difficile. S'il est trop évident (par exemple, décrire exactement ce qu'on voit sur la carte), tout le monde trouvera et vous ne marquerez rien. S'il est trop obscur ou trop personnel, personne ne trouvera et vous ne marquerez rien non plus. Visez le juste milieu !

Étape 2 : les autres joueurs proposent une carte

Chaque autre joueur examine ses propres cartes et choisit dans sa main celle qui lui semble coller le mieux à l'indice donné par le conteur. Chacun remet sa carte **face cachée** au conteur, qui la mélange avec la sienne.

Étape 3 : disposer les cartes sur le plateau

Le conteur dispose toutes les cartes collectées (la sienne comprise) **face visible** sur les emplacements numérotés du plateau, dans un ordre aléatoire. Par exemple, à 6 joueurs, vous aurez 6 cartes placées sur les emplacements 1 à 6.

Étape 4 : le vote

Chaque joueur (sauf le conteur) utilise sa **molette de vote** pour indiquer secrètement le numéro de la carte qu'il pense être celle du conteur. Attention : vous ne pouvez **pas voter pour votre propre carte** ! Une fois que tout le monde a fait son choix, on révèle les molettes en même temps et on les pose sur les cartes correspondantes.

Étape 5 : le décompte des points

Le conteur révèle quelle carte était la sienne. On compte alors les votes reçus sur cette carte et on attribue les points selon la situation :

Situation	Points pour le conteur	Points pour les autres joueurs
Tous les joueurs ont trouvé la carte du conteur	0 point	2 points chacun
Aucun joueur n'a trouvé la carte du conteur	0 point	2 points chacun
Certains joueurs ont trouvé, mais pas tous	3 points	3 points pour ceux qui ont trouvé, 0 pour les autres

Et ce n'est pas tout ! **Dans tous les cas**, chaque joueur (sauf le conteur) gagne **1 point bonus** par vote reçu sur sa propre carte. C'est là que le choix de votre carte devient stratégique : si

vous posez une carte qui colle bien à l'indice, vous pouvez attirer des votes et grappiller des points bonus même si vous n'avez pas trouvé la bonne carte !

Chaque joueur avance son **pion lapin** sur la **piste de score** du nombre de points gagnés.

Étape 6 : fin de manche et nouvelle pioche

Toutes les cartes utilisées pendant la manche sont mises dans une pile de **défausse** face visible. Chaque joueur pioche ensuite une nouvelle carte pour revenir à **6 cartes en main**. Si la **pioche** est vide ou insuffisante, mélangez la **défausse** pour former une nouvelle pioche.

Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau **conteur** pour la manche suivante.

Un exemple concret pour bien comprendre

Imaginons une partie à 6 joueurs. Rose est la **conteur** et donne l'indice « Renaissance ». Les cartes sont disposées sur le plateau, et voici ce qui se passe :

- Bleu et Vert votent pour la carte de Rose : ils ont trouvé ! Ils marquent chacun **3 points**.
- Rose, en tant que conteur, marque aussi **3 points** (certains ont trouvé, mais pas tous).
- Violet, Jaune et Rouge n'ont pas trouvé la carte de Rose : **0 point** pour eux sur ce critère.
- Rouge a voté pour la carte de Violet : Violet gagne **1 point bonus**.
- Violet et Jaune ont voté pour la carte de Bleu : Bleu gagne **2 points bonus**.

Résultat final de la manche : Rose = 3, Bleu = 5, Vert = 3, Violet = 1, Jaune = 0, Rouge = 0. Tout le monde avance son pion en conséquence !

[IMAGE_FIN]

La règle spéciale pour 3 joueurs

Si vous jouez à seulement 3, quelques ajustements sont nécessaires pour que la partie reste palpitante :

- Chaque joueur reçoit **7 cartes** en main au lieu de 6.
- Les joueurs (hors conteur) choisissent **2 cartes** chacun au lieu d'une seule. Il y aura donc 5 cartes exposées sur le plateau.
- En fin de manche, chaque joueur pioche **2 cartes** pour revenir à 7 en main.

- Les **points bonus** fonctionnent de la même manière : 1 point par vote reçu sur l'une de vos cartes.

Le reste des règles ne change pas.

Fin de la partie et victoire

La partie s'arrête dès qu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent **30 points** sur la piste de score à la fin d'une manche. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire, et tout le monde est content.

Petit conseil stratégique : ne négligez jamais le choix de la carte que vous soumettez au conteur. Choisir une carte qui colle subtilement à l'indice, c'est le meilleur moyen de piéger les autres joueurs et de récolter de précieux points bonus. C'est souvent ce qui fait la différence entre le gagnant et les autres !

Allez plus loin avec les extensions

Si vous adorez Dixit (et vous allez adorer, croyez-moi), sachez qu'il existe de nombreuses **extensions**, chacune apportant 84 nouvelles cartes avec un style artistique unique : Quest, Journey, Origins, Daydreams, Memories, Revelations, Harmonies, Anniversary, Motions, et d'autres à venir. De quoi renouveler vos parties à l'infini !

Et si vous cherchez d'autres jeux de société à découvrir entre amis, jetez un œil aux [règles de Galérapagos](#) pour un jeu de survie hilarant, ou aux [règles de 7 Wonders](#) pour une expérience stratégique inoubliable. Bonne partie !