

Dixit

kids

Règles du jeu

Le mot de l'auteure et des auteurs

Élodie Clément

Un grand merci à toute l'équipe de Libellud pour cette opportunité incroyable que fut celle de pouvoir mettre la main à la pâte de l'univers *Dixit*. Merci aussi à Jean-Louis, Théo et Hervine, pour le partage de leurs expériences et de leurs imaginaires débordants. J'espère que nos petits lapins sauront vous apporter rêves et émotions.

Théo Rivière

Je suis extrêmement heureux d'imaginer ce jeu entre vos mains et j'espère qu'il vous apportera autant de bonheur que nous avons eu à le créer. Merci à Jean-Louis pour sa confiance et pour avoir créé un jeu aussi incroyable que *Dixit*. Merci à toute l'équipe de Libellud, qui nous a chouchotés pendant le développement, et à Hervine pour son talent et sa gentillesse. Un merci particulier à Élodie pour sa créativité et son soutien.

Jean-Louis Roubira

Les jeunes enfants ont regardé avec envie leurs aînés jouer à *Dixit*, prenant plaisir à faire défiler les images devant leurs yeux émerveillés. Les cartes évoquant des émotions familières leur permettent, dans cette version enfant, de commencer à jouer dès le plus jeune âge. Un grand merci à Élodie et Théo pour leur enthousiasme créatif dans ce projet.

Les illustratrices



Seppy (Mélodie Bardin)



Lucie Dessertine



Emily (Seung Eun) Paik



Lemonjuiceday (Iris Wincker)



Scannez ce QR code
pour regarder les
règles en vidéo !

<https://t.ly/WAqyC>



L'histoire

L'anniversaire de la factrice en chef a lieu dimanche ! Tout est fin prêt... sauf les invitations, qui n'ont pas été envoyées ! La factrice en chef et ses apprentis ont des carottes sur la planche ! Ils doivent distribuer les invitations avant la fin de la semaine. Le temps presse ! Il faut distribuer les invitations sans faire d'erreur !

Aperçu du jeu

Dixit Kids est un jeu coopératif dans lequel vous devez inviter le plus de lapins possible à l'anniversaire de la *Factrice en chef*.

À chaque tour, une joueuse ou un joueur incarne la *Factrice en chef*. Lorsqu'elle arrive devant un *Terrier*, elle choisit un lapin, c'est son *Invité*. Elle sélectionne ensuite une carte de sa main qui correspond à l'attitude de l'*Invité* : c'est l'*Invitation*.

Les autres joueuses et joueurs sont les *Apprentis facteurs*. Ils doivent distribuer le courrier du lapin qui n'a **pas** été choisi par la *Factrice en chef*. Puis, ils doivent retrouver l'*Invitation* parmi tout le courrier afin de le remettre en patte propre à l'*Invité*.

Matériel et mise en place

1 plateau de jeu

Sortez tous les éléments de la boîte, puis placez le plateau de jeu sur la cale en carton, à l'intérieur de la boîte.

2 8 pions *Lapin* en bois

Déposez 2 pions *Lapin* dans chaque *Terrier*.

3 32 tuiles *Porte*

Prenez 8 tuiles au hasard, 4  et 4 . Mettez les autres tuiles de côté, elles ne serviront pas pour cette partie.

Fermez les *Terriers* en plaçant sur chacun 2 tuiles *Porte* (1  et 1 ), face «lapin» visible.

4 1 pion *Factrice en chef*

Placez le pion *Factrice en chef* sur son emplacement de départ.

5 1 pion *Soleil*

Positionnez le pion *Soleil*  sur son emplacement de départ, «Lundi» ou «Mercredi», en fonction de la difficulté choisie.

6 84 cartes *Dixit* et leur fourreau

Mélangez les 84 cartes et distribuez-en 3, face cachée, à chaque joueuse et joueur. Le reste des cartes est placé dans le fourreau, représentant la sacoche de la *Factrice en chef*.



Pour une partie normale (recommandée pour vos premières parties), placez le pion *Soleil*  sur «Lundi».
Si vous vous sentez à l'aise, vous pouvez tenter une partie en mode difficile.
Placez le pion *Soleil*  sur «Mercredi».

La joueuse ou le joueur le plus âgé est la *Factrice en chef* pour le premier tour, donnez-lui la sacoche.

Comment jouer ?

La Factrice en chef

La **Factrice en chef** doit choisir l'**Invité** parmi les deux lapins du **Terrier** devant lequel se trouve son pion.

Elle déplace le pion **Factrice en chef** dans l'emplacement situé devant le lapin choisi, c'est l'**Invité**.

Elle sélectionne ensuite une carte, parmi les trois de sa main, qui correspond à l'attitude de l'**Invité**.

Elle place la carte choisie face cachée, sur la table, c'est l'**Invitation**.

Choisir l'Invitation

Les Apprentis facteurs

Les **Apprentis facteurs** doivent distribuer le courrier de l'autre lapin de ce **même Terrier**, celui qui n'a **pas** été choisi par la **Factrice en chef**.

Quand la **Factrice en chef** a choisi son **Invité**, chaque **Apprenti facteur** sélectionne une carte de sa main qui correspond à l'attitude de l'autre lapin du **Terrier** (qui n'a pas le pion **Factrice en chef** devant lui).

Lorsqu'ils ont tous sélectionné leur carte, ils la placent face cachée sur l'**Invitation**.

Et si je n'ai pas de carte pour l'autre lapin du Terrier ?

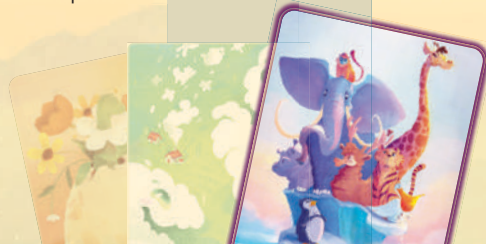
Essayez de jouer une carte qui correspond le **moins possible** à l'attitude de l'**Invité**.

Exemple à 4 joueuses et joueurs

Anastasia est la **Factrice en chef**, elle doit choisir l'**Invité** parmi ces deux lapins.

Elle place le pion **Factrice en chef** devant le lapin choisi.

Elle sélectionne une carte qui correspond à l'attitude du lapin et la place face cachée.



Côme, **Sören** et **Noëlie** doivent distribuer le courrier de l'autre lapin du **Terrier**. La carte qu'ils sélectionnent doit correspondre à son attitude.



Côme trouve que cette carte correspond parfaitement.

Sören n'a pas de carte qui corresponde parfaitement. Le sens de la carte sélectionnée par Sören n'est pas évident, mais il pense que les autres comprendront.

Noëlie n'a pas de carte qui convienne... Elle en joue une qui ne correspond pas du tout à l'attitude de l'**Invité**.

Ils placent tous leur carte, face cachée, sur l'**Invitation**.

Trouver l'Invitation

La **Factrice en chef** prend toutes les cartes jouées et les mélange. Elle les pose ensuite face visible sur la table.

Attention, la **Factrice en chef** ne doit pas donner d'indices sur l'**Invitation** et ne doit pas réagir quand elle dévoile les cartes !

Les **Apprentis facteurs** doivent retrouver l'**Invitation** parmi toutes les cartes : laquelle correspond le plus à l'attitude de l'**Invité** ?

Les **Apprentis facteurs** ne peuvent pas communiquer lors de cette phase ! Lorsqu'un **Apprenti facteur** a fait son choix, il lève le doigt.

Résolution du tour

Lorsque tous les **Apprentis facteurs** ont le doigt levé, la **Factrice en chef** compte jusqu'à trois. Chaque **Apprenti facteur** désigne, en même temps, la carte qu'il pense être l'**Invitation**. La **Factrice en chef** révèle celle qui était l'**Invitation** et compte combien d'**Apprentis facteurs** l'ont retrouvée. Deux cas sont possibles :

Deux **Apprentis facteurs** ou plus ont trouvé l'**Invitation** : l'**Invité** a bien reçu l'**Invitation** !



La **Factrice en chef** ouvre les portes du **Terrier** et sort les deux pions **Lapin** : l'**Invité** ne veut pas aller seul à la fête !

Les deux pions sont installés au centre du plateau sur l'emplacement de leur couleur.



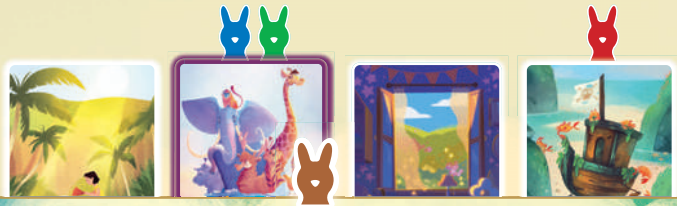
Les deux tuiles **Porte** sont replacées sur le **Terrier**, face « porte fermée ». Le pion **Factrice en chef** n'a plus besoin de s'arrêter dans ce **Terrier** pour le reste de la partie.

×

Moins de deux **Apprentis facteurs** ont trouvé l'**Invitation** : raté, l'**Invitation** a été mélangée avec le reste du courrier...

La **Factrice en chef** devra repasser plus tard dans ce **Terrier** et essayer de distribuer une nouvelle **Invitation**.

Exemple à 4 joueuses et joueurs



Noëlie et Sören ont trouvé l'*Invitation* !

Deux *Apprentis facteurs* l'ont trouvée, l'*Invité* a reçu son *Invitation*. Les deux lapins du Terrier rejoignent la fête.



Dixit Kids est un jeu qui fait la part belle à l'imagination et à l'échange ! Après un tour, n'hésitez pas à discuter ensemble de vos choix et de vos cartes.



Fin du tour

La *Factrice en chef* avance le pion *Soleil* sur le prochain jour de la semaine.



Si le pion *Soleil* n'est pas arrivé sur la case « Dimanche », préparez un nouveau tour. La *Factrice en chef* donne la sacoche à la joueuse ou au joueur à sa gauche, qui est la nouvelle *Factrice en chef* pour le prochain tour. La nouvelle *Factrice en chef* met de côté les cartes utilisées lors de ce tour, puis en donne une nouvelle à toutes les joueuses et joueurs (y compris à elle-même) pour que tout le monde en ait **trois** en main.

Elle déplace le pion *Factrice en chef* vers le prochain *Terrier* avec des tuiles *Porte* face « lapin » visible, en suivant le sens du chemin (grâce aux flèches sur le plateau). Un nouveau tour peut commencer !

Fin de la partie

La partie s'achève :

- si tous les pions *Lapin* sont rassemblés autour de la table, au centre du plateau ;
- ou**
- si le pion *Soleil* a atteint la dernière case « Dimanche ».

Placez le pion *Factrice en chef* à sa place, autour de la table : sa fête d'anniversaire peut commencer ! À quel point était-elle mémorable ?

0 lapin invité	La factrice en chef se sent un peu seule...
2 lapins invités	C'est une jolie fête en petit comité.
4 lapins invités	Malgré quelques sièges vides, la fête est belle !
6 lapins invités	La factrice en chef se souviendra longtemps de la fête !
8 lapins invités	La fête est grandiose, le jus de carotte coule à flots !

Crédits 2025 : Autrice et Auteurs : Élodie Clément, Théo Rivière et Jean-Louis Roubira • Illustratrices : Lucie Dessertine, Emily (Seung Eun) Paik, Seppyo (Mélanie Bardin) et Iris Wincker (Lemonjuiceday) • Responsables de studio : Mathieu Aubert et Benoît Forget • Chefs et Cheffes de projet : Camille Jaulin, Léa Moinet, Delphine Brennan, Quentin Gourbeault et Alexandra Soporan • Développement : Lucas Forlacroix • Aide au développement : Wilfried et Marie Fort • Directrice artistique, maquette et ergonomie : Hervine Galliou • Graphisme : Hervine Galliou, Simon Hay, Joeva Gaubin et Vincent Diez • Responsable de production : Stéphane Robert • Responsable partenaires : Marin Mari • Responsable marketing : Anne-Sophie Martin et Inès Othmann • Communication : Clément Garnier et Rosie Howe • Administration : Marion Ludovici • Autres contributeurs : Maëva Da Silva, Thomas Dutertre, Maximilien Da Cunha, Matthis Gaciarz et Oleksandr Nevskiy. L'autrice et les auteurs, les équipes de Libellud et Space Cow remercient Eve, Rémi, Sylvain, Thierry, Amaya, Gabriel, Anastasia, Côme, Sören, Noëlie, Gaspard, Madeline, Olivia et Léa, Aline et ses petits testeurs et La Maison des 3 Quartiers de Poitiers.

Dixit™ est un jeu de
Jean-Louis Roubira édité par

Libellud



Dixit

prolongez le rêve, en famille ou entre amis.

Découvrez les différentes versions et extensions de l'univers Dixit, le jeu aux plus de 12 millions de boîtes vendues qui a reçu de nombreuses récompenses.

