Disney EDITION

AUTEUR: Jean-Louis ROUBIRA ILLUSTRATRICE: Natalie DOMBOIS
DESIGN: Régis BONNESSÉE

Dixit

Règles du jeu

Si vous connaissez déjà les règles de Dixit, celles-ci ne changent pas ! Si vous le souhaitez, vous pouvez en plus jouer en utilisant des références Disney dans vos énigmes.

©Disney ©Disney/Pixar

Le mot de l'Auteur

Dixit est né de mon désir de proposer aux joueuses et joueurs un voyage plein de surprises dans un monde imaginaire et poétique. Chaque image du jeu est une fenêtre ouverte sur le jardin de nos rêves, et il suffit d'un mot pour en partager les merveilles avec chacun.

Au fil des ans, les imaginaires singuliers de différents illustratrices et illustrateurs ont permis d'explorer de nouvelles contrées oniriques, pour le plus grand bonheur des joueuses et joueurs.

Aujourd'hui, pour la toute première fois, le monde de Dixit va partir à la découverte des histoires féériques de Disney et Pixar. Une rencontre incroyable, qui donne à la créativité toute sa dimension. Rejoignez-nous dans cette nouvelle aventure, et profitez des merveilles de Disney !

Crédits 2023 : Auteur : *Jean-Louis Roubira* · ***Illustratrice :*** *Natalie Dombois* · ***Responsable du studio :*** *Mathieu Aubert* · ***Cheffe de Projet :*** *Anouk Girard-Dagnas* · ***Développement :*** *Valentin Gaudicheau* · ***Directrice Artistique :*** *Maëva Da Silva* · ***Maquette et ergonomie :*** *Thomas Dutertre* · ***Graphisme :*** *Simon Hay & Joeva Gaubin* · ***Responsable de production :*** *Stéphane Robert* · ***International Sales :*** *Maximilien Da Cunha* · ***Directeur Marketing :*** *Laurent Contios* · ***Communication :*** *Dorine Metral-Charvet & Ophélie Pimbert-Gris* · ***Événementiel :*** *Paul Neveur* · ***Administration :*** *Marion Ludovici* · ***Asmodee Licensing :*** *Béatrice de La Rochefoucauld & Clotilde Borges* · ***Équipe Disney :*** *Claire Winterton-Moore, Jordan Cornish & Katreena Lines* · ***Autres contributeurs :*** *Alexandra Soporan, Lucas Forlacroix, Gracia Stephan, Alexandre Garcia, Matthis Gaciarz, Quentin Gourbeault.*

Libellud

Aperçu du jeu

À chaque tour, un joueur joue le rôle du « conteur » . Il marque des points ( ) en faisant deviner sa carte parmi celles des autres joueurs , grâce à un indice qu'il leur donne. **Mais cet indice doit être subtil, car si tous les joueurs trouvent sa carte, le conteur ne marque aucun !**

Les autres joueurs marquent des s'ils retrouvent la carte du conteur, mais aussi en attirant les votes des autres joueurs grâce à un choix de carte judicieux.

La partie s'arrête lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent 30 . Ce ou ces joueurs sont alors déclarés vainqueurs.

Mise en place

Liste du matériel

- Cette règle du jeu
- 84 cartes *Dixit*
- 6 molettes de vote
- 6 pions personnage en bois
- 1 plateau de jeu composé de :
  - **A** *1 piste de score*
  - **B** *6 emplacements de cartes*
  - **C** *1 aide de jeu* *(Rappel du décompte des points)*

Comment jouer ?

Le premier joueur ayant trouvé un indice pour constituer une énigme est déclaré conteur pour le premier tour.

Constituer l'énigme

Le conteur examine les 6 cartes qu'il a en main. Il en sélectionne une qui l'inspire **(sans la révéler)**, à partir de laquelle il énonce un indice à voix haute *(un mot ou une phrase, voir « Conseil au conteur » page ci-contre)*. Chaque autre joueur sélectionne ensuite, parmi les 6 cartes qu'il a en main, celle qui lui semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur. Puis chacun donne **secrètement** la carte qu'il a choisie au conteur, qui **mélange** toutes les cartes recueillies avec la sienne.

Résoudre l'énigme

Le conteur dispose aléatoirement et face visible les cartes autour du plateau de jeu, aux emplacements numérotés prévus (les numéros des emplacements doivent rester visibles). *Exemple : à 5 joueurs, il place les 5 cartes aux emplacements allant de 1 à 5.*

Le but pour les autres joueurs est de retrouver la carte du conteur. Chaque joueur (excepté le conteur) prend sa molette de vote et tourne secrètement la roue afin d'afficher le numéro de la carte qu'il pense être celle du conteur. Il n'est pas possible de voter pour sa propre carte. Lorsque tout le monde a voté, les joueurs révèlent simultanément leurs molettes et les posent sur les cartes qu'elles désignent.

On procède ensuite au décompte. Pour cela, le conteur révèle quelle carte est la sienne et compte le nombre de votes qu'elle a reçus :

Si **tous** les joueurs ont voté pour la carte du conteur **ou** si **aucun** joueur n'a voté pour la carte du conteur :

- Le conteur ne marque pas de point.
- Les autres joueurs marquent chacun **2** .

Si **certains** joueurs ont voté pour la carte du conteur, **mais pas tous** :

- Le conteur marque **3** .
- Les joueurs qui ont voté pour la carte du conteur marquent aussi **3** .
  Les autres n'en marquent pas.

En plus, dans tous les cas, chaque joueur (excepté le conteur) marque **1** bonus pour chaque vote reçu sur sa propre carte.

Les joueurs avancent leur pion personnage sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont marqué de .

Fin du tour

Toutes les cartes utilisées lors du tour sont placées en pile face visible à l'écart du jeu pour constituer la défausse. Chaque joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 en main. S'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour en distribuer une à tous les joueurs, les cartes restantes et la défausse sont d'abord mélangées pour former la nouvelle pioche.

Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau conteur pour le tour suivant.

Fin de partie: Si, à la fin du tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint **30** sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. Le ou les joueurs qui ont atteint la case 30 sont alors déclarés vainqueurs.

1. Chaque joueur prend un pion personnage et la molette correspondante.
2. Chaque joueur place son pion personnage sur la case départ de la piste de score. Ce pion indique le nombre de ☁ gagnés par le joueur au cours de la partie.
3. Mélangez les 84 cartes et **distribuez-en 6**, face cachée, à chaque joueur.
4. Le reste des cartes constitue la pioche.

Conseil au conteur

L'indice peut être une phrase constituée d'autant de mots que souhaité. Il peut être inventé ou bien emprunté à des œuvres existantes (poésie, chanson, film, proverbe...). Il peut même être chanté, mimé ou être une onomatopée.

Si l'indice est trop facile (trop descriptif par exemple) ou trop difficile (trop abstrait ou personnel), vous risquez de ne marquer aucun point. Vous devez donc trouver le juste milieu pour que votre carte soit retrouvée par au moins un joueur, mais pas par tous. Au début ce n'est peut-être pas évident, mais l'inspiration vient rapidement !

*Exemple : le conteur dit « **C'est mon anniversaire !** ».*

La carte lui évoque la célébration d'une naissance. Il voit quelqu'un qui est particulièrement mis en avant et autour de qui l'attention est centrée, comme pour une journée d'anniversaire.
Il espère que certains joueurs comprendront son idée !

Vous pouvez choisir un indice en lien ou non avec le film dont est tiré la carte. Cependant, nous vous recommandons de ne pas faire référence aux films si vous jouez avec des personnes qui connaissent peu l'univers Disney !

Exemple de décompte à 6 joueurs

Certains joueurs ont trouvé la carte du conteur, mais pas tous.

Violet est le conteur pour cette manche, il marque **3** ☁.

Bleu et **Jaune** ont trouvé la carte du conteur, ils marquent chacun **3** ☁.

Noir, **Vert** et **Rouge** n'ont pas trouvé la carte du conteur et ne marquent donc pas de point. ✗

Rouge a voté pour la carte de **Noir**. Ce dernier marque donc **1** ☁ bonus.

Noir et **Vert** ont voté pour la carte du **Bleu**. Ce dernier marque donc **2** ☁ bonus.

À la fin de ce tour les joueurs ont donc marque respectivement :

= **3** ☁ = **5** ☁ = **3** ☁ = **1** ☁ = **0** ☁ = **0** ☁

Pour jouer à 3 joueurs

Les joueurs jouent avec 7 cartes en main au lieu de 6.

- Pour constituer l'énigme, les joueurs (hors conteur) sélectionnent chacun 2 cartes au lieu de 1. Il y aura donc 5 cartes exposées autour du plateau, dont celle du conteur. En fin de tour, les joueurs complètent leur main à 7 cartes.
- Toutes les règles restent inchangées par ailleurs. Lors de la résolution, les joueurs (hors conteur) marquent bien **1** ☁ bonus s'ils ont reçu un vote sur leur propre carte (quelle que soit la carte).

Voici 3 exemples pour vous aider à créer vos énigmes et jouer :

1 Avec plus de subtilité

Le conteur aimerait dire « Libérée délivrée » car la carte lui évoque le château libéré de l'emprise de l'hiver. Mais comme la carte est inspirée du film *La Reine des Neiges* dont est issue cette citation, il pense que cet indice serait trop évident. Il choisit donc plutôt « **Renaissance** » car la fin de l'hiver signifie le retour du printemps et de la vie.

2 En observant simplement les images

Le conteur voit dans cette carte une jeune fille qui arrête le temps. Pour lui, elle a aussi l'air de se reposer et la scène se passe de nuit, comme si c'était l'heure d'aller dormir. Il propose donc l'indice « **Prendre une pause** ».

3 Entre fans de Disney

Le conteur sait que le personnage de Picsou (représenté sur la carte) compte en permanence les pièces de son coffre pour vérifier qu'il ne manque rien. Sur cette carte, il a l'air de chercher quelque chose, sans doute sa pièce fétiche. C'est pourquoi le conteur choisit l'indice « **La pièce manquante** » en espérant que cela permette à différents joueurs de trouver sa carte.

Dixit™

Découvrez l'univers *Dixit*, avec le jeu de base maintes fois primé et toutes les extensions, vendus à plus de 12 millions d'exemplaires !

Les jeux de l'univers *Dixit* sont simples et uniques. Ils encouragent la communication et l'imagination, et vous transportent dans des mondes oniriques.

Dixit Cards

Tous les jeux et extensions comportant des cartes *Dixit* sont compatibles entre eux.