

Dixit Party

De 6 à 12 joueurs

Dans cette variante de Dixit Odyssey, il n'y a pas de « bonne réponse » : essayez de trouver la carte la plus populaire possible, mais attention à ne pas choisir la carte piégée !

Mise en place

- 1 Chaque joueur choisit une couleur puis prend les deux molettes et le pion lapin correspondants, ainsi que le jeton pour rappeler sa couleur.
- 2 Chaque joueur place son pion lapin 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 4, face cachée, à chaque joueur, **qui les gardent face cachée**.
- 4 Le reste des cartes constitue la pioche.



Comment jouer ?

La première personne à trouver un nom pour le dirigeable est déclarée conteur pour le premier tour.

🌀 Constituer l'énigme

AVANT DE CONSULTER SES CARTES, le conteur énonce un indice à voix haute (*un mot ou une phrase, voir « Conseil au conteur » dans les règles de base*). **L'indice du conteur n'est donc pas inspiré d'une de ses cartes.**

Chaque joueur (y compris le conteur) peut maintenant consulter sa main. Il sélectionne ensuite, parmi les 4 cartes qu'il a en main, celle qui lui semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur. Puis chacun donne la carte qu'il a choisie au conteur, qui mélange les cartes recueillies avec la sienne.

🌀 Voter pour la carte la plus populaire

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 6 joueurs, il place les 6 cartes aux emplacements allant de 1 à 6.*

Le but pour les joueurs est de voter pour la carte qui recueillera le plus de votes. Chaque joueur (y compris le conteur) **prend une de ses molettes de vote**, et va voter secrètement pour la carte qui, selon lui, représente le mieux l'indice énoncé par le conteur. Plus le nombre de votes sur la même carte sera important, plus les joueurs marqueront de points ! Pour ce faire, chaque joueur fait tourner la roue de sa molette pour indiquer le numéro de la carte pour laquelle il souhaite voter, et pose la molette devant lui, face cachée.

Ensuite, le conteur prend sa deuxième molette, et **piège une des cartes** 🚫 en indiquant son numéro à l'aide de la roue : **cette carte ne rapportera aucun point !**

Tous les joueurs (y compris le conteur) révèlent ensuite leur molette de vote et la posent sur la carte qu'elle désigne. Enfin, une fois toutes les molettes placées, le conteur révèle la carte piégée et la retourne face cachée.

On procède ensuite au décompte :



Les joueurs ayant voté pour la **carte piégée** par le conteur ne marquent pas de point. ❌



Un joueur ayant voté seul pour une carte ne marque aucun point. ❌





Les autres joueurs marquent chacun autant de points que de votes sur la carte pour laquelle ils ont voté (leur propre vote y compris).



Exemple de décompte à 6 joueurs



« De nouveaux horizons »

Les joueurs ayant voté pour la **2** marquent  car ils sont trois sur la carte.

Le joueur ayant voté pour la **3** est seul, il ne marque donc pas de point. 



Les 2 joueurs ayant voté pour la **6** devraient gagner  chacun car ils sont deux sur la carte. Mais comme il s'agit de la carte piégée  par le conteur, ils ne marquent pas de points.



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 4 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.

Ensuite, chaque joueur donne sa main de cartes à son voisin de gauche, sans qu'il ne la regarde pour le moment. Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau conteur pour le tour suivant.

Fin de partie : si, à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 30  sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. Le joueur qui a le plus de  est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Conseils

• En tant que conteur, ne vous tracassez pas trop lorsque vous choisissez votre indice : dites quelque chose qui vous inspire, la première chose qui vous passe par la tête et qui vous plaît. Les choix les plus importants sont à venir, ne vous attardez pas trop sur celui-ci.

• Faites attention à ne pas toujours vous jeter sur la carte la plus évidente : le conteur projette peut-être de l'éliminer.

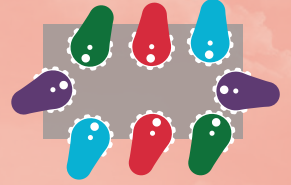
Dixit en équipe

À 8, 10 ou 12 joueurs

Dans cette variante de Dixit Odyssey, vous travaillez de concert avec un partenaire pour remporter la victoire ! Répartissez vous les tâches efficacement pour marquer le plus de points !

Mise en place

- 1 Les joueurs forment des équipes de 2, choisissent une couleur par équipe puis prennent les deux molettes et le pion lapin correspondants. Les deux membres d'une équipe prennent une molette chacun, et s'assoient autour de la table de manière à être à l'opposé l'un de l'autre.
- 2 Chaque équipe place son pion lapin sur la case départ de la piste de score. Ce pion indique le nombre de points gagnés par l'équipe au cours de la partie.
- 3 Mélangez les 84 cartes et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur.
- 4 Le reste des cartes constitue la pioche.



Comment jouer ?

La première personne à trouver un nom pour le dirigeable est déclarée conteur pour le premier tour.

Constituer l'énigme

Le conteur examine les 4 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 » dans les règles de base*). **Son partenaire, ainsi qu'un membre de chaque autre équipe**, sélectionnent alors **secrètement** parmi les cartes de leur main celle qui leur semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur.

Les autres équipes peuvent discuter entre elles pour décider lequel des deux joueurs sélectionnera une carte, mais toujours en présence des autres joueurs, et sans se montrer ni se décrire les cartes qu'ils ont en main. Enfin, le conteur recueille les cartes ainsi sélectionnées, et les mélange 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 8 joueurs, il place les 5 cartes aux emplacements allant de 1 à 5.*

Le but pour les autres équipes est de retrouver la carte du conteur. Chaque joueur qui n'a pas donné de carte au conteur prend sa molette de vote et tourne secrètement sa roue afin d'indiquer le numéro de la carte qu'il pense être celle du conteur.

Lorsque tous les joueurs concernés ont voté, ils révèlent simultanément leur molette et la posent sur la carte qu'elle désigne.

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. Lorsqu'un joueur marque des points, il avance le pion lapin de son équipe d'autant de cases sur la piste de score.



Si la carte du conteur a recueilli tous les votes des joueurs :

Le conteur ne marque pas de point. ❌

Les autres équipes marquent chacune $+2$.



Si la carte du conteur a recueilli certains votes, mais pas tous :

Le conteur marque $+3$.

Les joueurs ayant voté pour la carte du conteur marquent aussi $+3$.
 Les autres joueurs n'en marquent pas. ❌



Si aucun joueur n'a voté pour la carte du conteur :

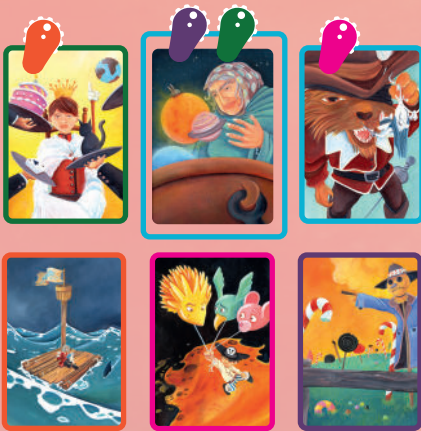
Le conteur ne marque pas de point. ❌

Les autres équipes marquent chacune $+2$.



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

Exemple de décompte à 10 joueurs



« Tu prendras bien un yaourt. »



La carte du conteur a recueilli certains votes, mais pas tous.

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

= $+4$ = $+4$ = $+3$ = ❌ = ❌



Le conteur fait partie de l'équipe **Bleu** qui marque donc $+3$.



Les équipes **Violet** et **Vert** ont trouvé la carte du conteur et marquent donc chacune $+3$.

Les équipes **Orange** et **Rose** n'ont pas trouvé la carte du conteur et ne marquent donc pas de point. ❌



L'équipe **Orange** a voté pour la carte de l'équipe **Vert**. Cette dernière marque donc $+1$.

L'équipe **Rose** a voté pour la carte du partenaire de l'équipe **Bleu**. L'équipe **Bleu** marque donc $+1$.

🔍 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 ayant joué une carte en pioche une pour en avoir à nouveau 4 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 d'un tour, une ou plusieurs équipes ont atteint ou dépassé 30 sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. L'équipe qui a le plus de est alors déclarée vainqueur. En cas d'égalité, les équipes concernées se partagent la victoire.