

# DIXIT

## Variante coopérative

### pour 2 joueurs

#### **Mise en place**

- Distribuez 6 cartes à chaque joueur
- Choisissez un marqueur de points pour les joueurs (un seul), et un autre pour compter les échecs
- Déterminez quel joueur sera le Conteur en premier

#### **Déroulement**

- Le Conteur choisit une carte de sa main puis énonce un mot ou une phrase en lien avec l'illustration. Il pose ensuite la carte face cachée
- L'autre joueur choisit une carte de sa main correspondant à la phrase énoncée, et la pose également face cachée
- Ajoutez 4 cartes tirées aléatoirement de la pioche à celles sélectionnées
- Mélangez ces 6 cartes et placez-les face visible sur la table
- Chaque joueur choisit alors une carte en secret. Le Conteur tente de retrouver la carte de l'autre joueur, et vice-versa.

Révélez alors quelles cartes vous avez choisi !

- Si vous avez tous les deux choisi la bonne carte, avancez votre marqueur d'une case.
- Si l'un ou l'autre s'est trompé, avancez le marqueur d'échec d'une case.

Piochez chacun une nouvelle carte. S'il reste au moins 4 cartes dans la pioche, échangez le rôle du Conteur et jouez un nouveau tour.

À la fin de la partie, vous gagnez si le marqueur de points dépasse le compteur d'échecs !

#### **Comment ça marche ?**

Quand vous êtes Conteur, vous voulez que votre partenaire devine votre carte. C'est facile, vous pouvez juste dire "Une ville faite d'œufs", et l'autre joueur trouvera certainement.

Mais... vous voulez aussi devinez la carte de votre partenaire. Donnez un indice trop spécifique et il ne pourra pas choisir de carte qui y corresponde !

Vous devez lui laisser suffisamment de marge pour jouer une carte en lien avec votre phrase, et que vous pourrez reconnaître sans la confondre avec une carte aléatoire.

#### **Fair play**

- Ne donnez pas de "double" indice décrivant différemment votre carte et celle de votre partenaire : "Ma carte est un corbeau, la tienne contient des plantes"
- Ne mettez pas en place de codes

Souvenez-vous que vous jouez à 2 joueurs de manière coopérative à un jeu initialement compétitif prévu pour au moins 4 joueurs. Si vous cherchez des failles, vous en trouverez certainement. Jouez le jeu et vous devriez trouver cela intéressant et amusant !

#### **Pour corser les choses**

Pour augmenter un peu la difficulté, avancez le marqueur d'échecs de 2 cases si aucun des joueurs n'a trouvé la bonne carte !