



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



Dixit Jinx

Auteur: Josep M. Allué
Illustrations: Dominique Ehrhard

Présentation du matériel

- 9 cartes situation
- 71 cartes image recto-verso



une des 71
cartes image



une des 9 cartes
situation

Mise en place

- A 3 joueurs : 30 cartes image sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 4 joueurs : 20 cartes image sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 5 joueurs : 10 cartes image sont écartées. Les autres cartes constituent la pioche.
- A 6 joueurs : l'ensemble des cartes image constituent la pioche.

Mélangez les cartes image constituant la pioche.

Placez-en 9 sur la table en formant un carré de 3x3 comme dans l'exemple illustré à droite. Le joueur le plus jeune commence. Il est appelé *joueur actif* et prend toutes les cartes situation dans sa main. Les autres joueurs placent leur index sur la table.



Déroulement du jeu

Le rôle du joueur actif

Le joueur actif mélange les cartes situation face cachée. Il en pioche une au hasard et la regarde sans la montrer aux autres joueurs. La carte situation lui indique, via une case rouge, une des neuf cartes image du carré. Il va devoir faire deviner cette carte image aux autres joueurs en leur donnant un indice (un mot, une phrase ou bien un mime) en rapport avec cette dernière.



N.B.: La flèche noire présente sur la carte situation doit toujours pointer vers le haut, perpendiculairement au carré de 3x3 cartes image.

Retrouver la carte image du joueur actif

Une fois l'indice énoncé, chaque joueur doit retrouver le plus rapidement possible la carte image que le *joueur actif* devait faire deviner.

Chaque joueur place alors le plus vite possible son index sur la carte image qui selon lui est la bonne réponse. Une fois qu'un joueur a placé son index sur l'une des 9 cartes image il ne peut plus changer son choix. De plus, une carte image ne peut être choisie que par un seul joueur.

Si deux joueurs ou plus touchent avec leur index une carte image en même temps, le premier à crier «Jinx» laisse son index sur la carte. Le ou les autres joueurs peuvent alors choisir une nouvelle carte image. Au fur et à mesure des réponses, lorsqu'un joueur choisit une carte image, le *joueur actif* dit « non » si la carte image n'est pas celle qu'il devait faire deviner. Ce joueur n'a alors plus le droit de faire d'autres propositions ! En revanche si c'est la bonne, le *joueur actif* dit « oui ». On arrête alors le tour de jeu.

N.B.: tant que la bonne réponse n'a pas été trouvée les joueurs doivent faire une proposition.

Exemple

Le joueur actif doit faire deviner la carte image en haut à gauche. S'il donne comme indice «labyrinthe», sa carte image risque d'être retrouvée tout de suite ; il ne marquerait dans ce cas aucun point. Son intérêt est donc de trouver un indice plus ambigu, afin que des joueurs se trompent de carte image et avant qu'un autre ne la découvre. Un indice comme «intersection» pourrait mieux convenir. En effet plusieurs autres cartes image font référence à cette notion et certains joueurs pourraient être induits en erreur plus facilement.



Le décompte des points.

- Quand un joueur a trouvé la carte image que le *joueur actif* devait faire deviner, il la prend et la place devant lui.
- Les cartes image pointées de l'index par des joueurs, avant que la bonne réponse n'ait été trouvée, reviennent au *joueur actif*. Il les place devant lui.
- Quand personne ne trouve la carte image que le *joueur actif* devait faire deviner, ce dernier perd une carte image devant lui (s'il en possède) et la replace sous la pioche.

N.B.: on ne prend jamais en compte les cartes image pointées de l'index après que la carte image du *joueur actif* ait été trouvée.

Fin du tour

Dans le cas où la carte image n'a pas été trouvée, défaussez toutes les cartes pointées par les joueurs, ainsi que la carte que le *joueur actif* avait à faire deviner. Dans tous les cas on complète le carré de 3x3 avec des cartes image issues de la pioche. Le joueur à la gauche du *joueur actif* devient le nouveau *joueur actif*. Un autre tour débute.

Fin de la partie

Lorsque l'on ne peut plus compléter le carré avec des cartes image, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de cartes image devant lui gagne la partie.

Règle en vidéo et LSF sur www.libellud.fr