

Consultez la page suivante du PDF pour accéder à la critique du jeu. À l'origine, cette critique est parue dans un numéro de Plato, le magazine des jeux de bonne société.

Vous pouvez désormais gratuitement télécharger ce magazine au format PDF en surfant sur **www.plato-magazine.com**

Dixit

L'interprétation des rêves

À quoi pensez-vous lorsque vous contemplez une image pour la première fois ? Et de quelle façon les autres la perçoivent-ils ? Chacun possède sa propre vision et interprétation des choses qui l'entourent. C'est de ce postulat qu'est né Dixit, premier jeu de l'éditeur Libellud.

Le matériel

L'intérieur de la boîte de Dixit sert de piste de score sur laquelle de mignons petits pions tout de bois vêtus, et parfois instables, s'emploieront à marquer la progression de chacun. Les trente-six pions Vote en carton sont agréablement illustrés. Dans un format plus large qu'à l'habitude, les quatre-vingt-quatre cartes sont une invitation au rêve. Une atmosphère onirique et enfantine se dégage de l'ensemble.

Les règles

Six cartes sont distribuées par participant. À chaque tour de jeu, un conteur est désigné parmi les joueurs. Celui-ci sélectionne l'une de ses cartes dans laquelle il puisera son inspiration afin de concocter une phrase pouvant présenter différentes formes : onomatopées, vers, proverbes, etc. Par la suite, les autres joueurs vont choisir une carte de leur main illustrant, selon eux, la phrase du conteur. Chacun donne la carte sélectionnée au conteur qui mélange les images recueillies avec la sienne, puis les dispose face visible sur la table. Les autres joueurs vont devoir retrouver l'image du conteur par un système de vote. Il est interdit de voter pour sa propre carte. Les votes sont révélés puis le conteur désigne la carte qui était la sienne. Si tous les joueurs retrouvent la carte du conteur, ces derniers, excepté le conteur, marquent deux points. Même chose si aucun joueur ne retrouve la carte. Dans les autres cas, le conteur et les joueurs ayant retrouvé son image marquent trois points. De plus, pour chaque vote concernant

son image, chaque joueur, hormis le conteur, reçoit un point supplémentaire. Dès que la dernière carte de la pioche est tirée, la partie s'arrête et le joueur ayant marqué le plus de points remporte la victoire.

Durée de vie

Dixit n'est pas un jeu dans lequel une succession de parties dévoilera une quelconque tactique. Bien au contraire, il vaudra mieux tabler sur des parties ponctuelles et renouveler son groupe de joueurs assez régulièrement. Dixit est avant tout un jeu ouvert et l'enfermer dans un système d'enchaînement de parties serait une erreur. Les variantes proposées, mimes et airs de chansons, ouvriront en grand les portes de votre imagination assurant ainsi un bon renouvellement des parties.

Notre avis

La richesse des illustrations est consé- quente et donnera lieu à de nombreuses interprétations possibles. Chacun trouvera des sens différents aux images et notre conditionnement culturel nous orientera parfois sur un même chemin- nement d'interprétation. Et c'est là tout l'intérêt de Dixit : osciller entre le vague et le précis, sans que l'un ou l'autre ne soient prédominants ; repérer les joueurs qui ont les mêmes référen- ces que vous et ceux qui sont aux antipodes de votre façon de penser. Tout est af- faire de subjectivité et le système de décompte intègre remarquablement bien cette notion. D'un point de vue technique, les parties à quatre joueurs peuvent paraître un peu longues : au lieu d'attendre la fin de la pioche, une limite fixée à 30 points



sera alors préférable. La varian- te à trois joueurs est un palliatif occasionnel, la configuration idéale étant à cinq et six joueurs. Dixit n'est pas un « party game » à l'ambiance tonitruante. Au contraire, on passera de l'in- trospection lors du choix des cartes à l'extraversion lors de la révélation de celles-ci. De plus, Dixit est un jeu simple et aisément praticable par les enfants dès 8 ans. Avant tout, il faudra savoir s'adapter aux connais- sances et références des autres, apprendre à les connaître en somme. Dixit crée du lien entre les joueurs, plus que tout autre jeu. Pourrait-on dire que ce jeu possède des vertus thérapeuti- ques dans notre relation avec les autres ? Pourquoi pas, mais ce serait s'aventurer dans des considérations de spécialistes dont l'auteur du jeu est l'un des dignes représentants. Dixit n'en demeure pas moins une belle invitation au rêve.

Benoît Forget



DERNIÈRE MINUTE

Dixit vient d'être sélectionné pour l'As d'or de Cannes (prix du jeu de l'année).

GENRE → expression, vote
NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6
ÉDITEUR → Libellud
AUTEUR → Jean-Louis Roubira



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.