

Comme un DIXIT, mais en SVT

Matériel



- 86 Cartes
- 36 Cartons de vote

Mise en place



Mélangez les 86 cartes et distribuez en 6 face cachée à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée : cela constitue la pioche. Chaque joueur prend un exemplaire de chaque jeton de vote

- S'il y a 4 joueurs, prenez les numéros 1 à 4,
- S'il y a 5 joueurs, prenez les numéros 1 à 5,
- S'il y a 6 joueurs, prenez les numéros 1 à 6.



Déroulement de la partie

À chaque tour, un joueur différent est le conteur. Il examine les 6 images qu'il a en main. Il en choisit une et la décrit, soit avec un mot, soit avec une expression.

Attention, sa description doit contenir au moins un mot de vocabulaire vu en cours cette année. Si cela n'est pas le cas, il perd un point.

Le conteur place ensuite la carte choisie devant lui, face cachée.



Le conteur mélange son image avec toutes celles qu'il a reçu et les révèle en ligne au milieu de la table. La carte la plus à gauche est la numéro 1, la suivante la 2; etc ...

Le but pour les joueurs est de trouver l'image du conteur.

Chaque joueur vote en secret pour la carte qu'il pense appartenir au conteur.

Le conteur ne participe pas au vote.

Lorsque tout le monde a voté, le conteur révèle qu'elle est sa carte.

- Pour compter les points :
 - si tous les joueurs trouvent l'image du conteur, le conteur ne marque pas de points et tous les autres joueurs marquent 2 points.
 - si aucun joueur ne trouve l'image du conteur, le conteur ne marque pas de points et tous les autres joueurs marquent 2 points.
 - Dans tous les autres cas, le conteur et chaque joueur ayant voté pour la bonne image marquent 3 points
 - De plus, les joueurs marquent un point par vote qu'il y a eu sur sa propre image.

● Chaque joueur complète sa main à 6 cartes.

Fin de partie



La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de carte à piocher.

