

# MEMODIXE



Chacun pour soi  
5 à 10 minutes

Oni contre tous  
3 à 6 minutes



à partir de 5 ans



Chacun pour soi  
2 à 6 joueurs

Oni contre tous  
4 à 8 joueurs

## Présentation

Dans MémoDiXe, l'expression « avoir une mémoire d'éléphant » prend tout son sens ! Les petits, comme les grands, vont devoir faire travailler leur mémoire afin de remporter le plus de DiXes possibles.

Il existe 2 modes de jeu : **Chacun pour soi** et **Oni contre tous**

## But du jeu

### Chacun pour soi

Le joueur qui possédera le plus grand nombre de DiXes en fin de partie sera déclaré « Roi des Nains » et **grand vainqueur** !

### Oni contre tous

Un joueur, qui jouera le rôle de Oni, doit empêcher les autres joueurs à retrouver l'ensemble des paires de DiXes dans le temps imparti.

Il est aidé par l'application. Ce joueur est appelé « **roller master** ».

## Matériel requis

-  9 DiXes pour former le plateau de jeu (le carré)
-  1 DiXe supplémentaire par joueur pour la réserve

Exemple : pour une partie à 4 joueurs, 13 DiXes sont nécessaires (9 pour le plateau de jeu et 4 pour la réserve).

Le mode **Oni contre tous** nécessite un mobile et l'application DiXe ou le jeu de cartes téléchargeable avec les règles sur [www.dixe.games](http://www.dixe.games) ainsi qu'un sac DiXe. Il n'y a pas de réserve.

## Mise en place

Pour le mode **Chacun pour soi**

-  Lancez 9 DiXes pour former le plateau de jeu, appelé « **carré** ».
-  Sans changer la face des dés, placez-les maintenant de façon à créer un **carré de 3 DiXes sur 3**. Espacez bien vos dés les uns des autres
-  Mettez de côté les DiXes supplémentaires restants, ces derniers constitueront la « **réserve** ».

## Mise en place

---

Pour le mode **Oni contre tous**

Formez le carré de 9 DiXes comme dans le mode **chacun pour soi**, et posez le mobile à côté ainsi que le sac DiXe, accessible par l'ensemble des joueurs. On n'utilise pas la réserve dans ce mode.

Démarrez la partie avec le bouton **Jouer** dans la fiche du jeu. Sélectionnez un niveau de difficulté et désignez le joueur qui joue Oni. Le joueur à gauche du roller master commence.



**Niveau facile : 7 effets**, le compte à rebours est de **6min 40s**.  
Si vous jouez sans l'app utilisez les 17 cartes avec un DiXe sur le coin supérieur gauche.



**Niveau normal : 15 effets**, le compte à rebours est de **5min**.  
Si vous jouez sans l'app utilisez les 36 cartes avec un et deux DiXes sur le coin supérieur gauche.



**Niveau difficile : 22 effets**, le compte à rebours est de **3min 20s**.  
Si vous jouez sans l'app utilisez les 53 cartes avec un, deux et trois DiXes sur le coin supérieur gauche.

## Déroulement du jeu

---

### Chacun pour soi

Le joueur avec la plus longue barbe ou le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À tour de rôle, **les joueurs vont devoir retourner 2 DiXes** afin de dévoiler le symbole présent sur la face cachée des dés. Le but du jeu étant de réussir à constituer des paires de symboles.

**Attention, tout DiXe touché devra obligatoirement être retourné !**

Lorsqu'un joueur retourne ses 2 DiXes, 2 cas sont possibles :



**Si les 2 symboles dévoilés sont différents** : le joueur replace les DiXes dans le carré (dans leur position initiale) et c'est au tour du joueur suivant.



**Si les 2 symboles dévoilés sont identiques** : on passe à la résolution du tour du joueur :

1. Le joueur déclenche le pouvoir lié au symbole (voir la liste des pouvoirs). Lorsqu'un pouvoir nécessite de défausser des DiXes, ces derniers sont sortis du jeu et ne seront plus utilisés pour le reste de la partie.

2. Sauf indication contraire, le joueur remporte 1 DiXe au choix. Le DiXe restant est relancé puis replacé tel quel sur son emplacement d'origine dans le carré.

3. Tant qu'il reste des DiXes dans la réserve, on complète le carré. Le joueur pioche, lance et place tel quel le(s) DiXe(s) nécessaire(s) dans le carré.

**Exemple** : À son tour, Grégory retourne 2 DiXes et dévoile ainsi une paire de Soleils. Il se réfère au pouvoir du Soleil : il ne gagne pas l'un de ces DiXes et doit les relancer pour les replacer dans le carré. En revanche, en compensation, il vole un DiXe au joueur de son choix. Durant ce tour, comme les deux DiXes retournés sont replacés dans le carré, aucun DiXe de la réserve n'est pioché. On passe ensuite au joueur suivant.

## Déroulement du jeu

---

### Oni contre tous

On utilise les mécaniques du mode **Chacun pour soi** indiquées ci-dessus.

Les pouvoirs des symboles sont adaptés pour le mode **Oni contre tous**.

Le joueur qui joue **Oni** ne joue pas à son tour de table.

Il joue quand l'application lui indique de jouer. Si celui-ci trouve une paire, il relance les 2 DiXes et les replace dans le carré.

Lorsque **Oni** retourne 2 DiXes, il ne les montre pas aux autres joueurs. En revanche, Oni voit les autres joueurs retourner les DiXes.

A n'importe quel moment de la partie, si l'emplacement central du carré est libre, **Oni** peut prendre n'importe quel DiXe du carré et l'y placer.

Après avoir retourné son 2e DiXe, **le joueur** doit appuyer sur le mobile pour faire apparaître un effet à appliquer dans le jeu.

Chaque dé gagné sera posé sur **le sac DiXe**.

**Les joueurs peuvent s'aider entre eux.**

Vous êtes prêt ? Appuyez sur le bouton **GO !!!**

## Fin de partie

---

### Chacun pour soi

Au début de son tour, si un joueur possédant au moins un dé pense qu'il n'est plus possible de dévoiler une paire de symboles avec les DiXes restants dans le carré, il doit crier « **DiXe !!!** ».

On procède alors à une vérification en retournant tous les dés :

**1. Si le joueur s'est trompé** et qu'il reste des symboles identiques en jeu (on peut encore former une ou plusieurs paires), ce dernier perd et défausse tous les DiXes qu'il a acquis au cours de la partie. Il relance les DiXes restants et les replace dans le carré, **la partie continue**.

**2. Si le joueur a raison** et que tous les symboles restants sont différents (on ne peut plus former de paire), le joueur remporte un dernier DiXe.

**C'est la fin de la partie !** On procède alors au comptage des DiXes :

le joueur ayant remporté le plus de DiXes au cours de la partie est désigné grand vainqueur!

**Facultatif :** Après avoir crié « **DiXe !!!** », le joueur remporte un DiXe mais il a tout de même le droit, s'il constate qu'il ne sera pas le gagnant si la fin de partie est déclenchée, de relancer les DiXes restants et de les replacer tel quel dans le carré. **La partie continue !**

En fin de partie, **en cas d'égalité**, c'est le dernier joueur à avoir crié « DiXe ! » qui l'emporte. Si aucun des joueurs en lice pour la première place n'est concerné, on considère qu'ils finissent ex-aequo.

Exemple : Antoine pense qu'il ne reste plus de paire sous la face cachée des DiXes du carré. Il crie « DiXe ! ». On procède à la vérification. Antoine avait raison, les symboles restants sont tous différents. Il gagne ainsi un dernier DiXe. C'est la fin de la partie. Les joueurs comptent leurs DiXes. Antoine et Grégory ont gagné le même nombre de DiXes. Antoine remporte la partie car c'est lui qui a su crier « DiXe ! » au bon moment !

### Oni contre tous

#### Perdu :

La partie se termine à la première annonce « DiXe ! » validée, dans les mêmes conditions que dans le mode **Chacun pour soi**.

On clique alors sur le **bouton de fin de partie** avant la fin du chrono !

**Les joueurs ont gagné**, Oni ne se réjouira pas cette fois-ci.

Si cela devient trop simple en mode difficile, ajoutez des DiXes au carré en gardant son aspect symétrique.

#### Gagné :

Le chrono sonne, Oni gagne.



## Skills



### Chacun pour soi

Rejouez immédiatement après la résolution de votre tour.

### Oni contre tous

Personne ne clique sur le bouton suivant jusqu'à votre prochain tour. En compensation, Oni joue immédiatement.



### Chacun pour soi

Vous pouvez regarder secrètement 2 DiXes du carré.

### Oni contre tous

Vous pouvez montrer à tous 2 symboles cachés du carré.



### Chacun pour soi

Vous ne gagnez pas de DiXe. Relancez les 2 DiXes retournés puis replacez-les tel quel dans le carré. Le ou les joueurs ayant remporté le plus de DiXes au cours de la partie doivent en donner un à celui qui en a le moins (en cas d'égalité, les joueurs choisissent à qui ils veulent donner leur DiXe).

Si tous les joueurs sont ex æquo, rien ne se passe.

### Oni contre tous

Annule les effets en cours.



### Chacun pour soi

Après la résolution de votre tour, vous pouvez secrètement (les autres joueurs détournent le regard) échanger l'emplacement de 2 DiXes du carré (sans les retourner).

### Oni contre tous

Vous choisissez le symbole sur lequel vous replacez le 2e DiXe.



### Chacun pour soi

Vous ne gagnez pas de DiXe. Relancez les 2 DiXes retournés puis remplacez-les tel quel dans le carré. En compensation, vous volez un DiXe au joueur de votre choix. Rien ne se passe si aucun des joueurs n'a de DiXe en sa possession.

### Oni contre tous

Vous gagnez un DiXe et ne cliquez pas sur Suivant.

---



### Chacun pour soi

Après la résolution de votre tour, choisissez un DiXe du carré et mettez-le de côté. Il ne pourra pas être utilisé par les autres joueurs jusqu'à votre prochain tour.

Pendant un tour, le carré est donc considéré comme complet avec 8 DiXes. Laissez une place libre pour le DiXe mis de côté.

### Oni contre tous

Annoncez un symbole n'étant pas présent sur les faces du dessus. Avant de jouer son tour, le joueur suivant devra retourner ce symbole en un seul essai. S'il réussit, le DiXe est gagné.

---



### Chacun pour soi

Après la résolution de votre tour, choisissez un DiXe du carré, lancez-le et remplacez-le.

### Oni contre tous

Ne relancez pas le 2e DiXe, reposez-le avec son symbole initial.

---



### Chacun pour soi

Lorsque vous relancez le DiXe restant, si vous tombez sur la bombe, vous le gagnez. Sinon, remplacez-le tel quel dans le carré.

### Oni contre tous

Le pouvoir est identique au mode **Chacun pour soi**.

---



### Chacun pour soi

Lorsque vous relancez le DiXe restant, si vous tombez sur la tête de mort, tous les joueurs, à l'exception de vous, doivent défausser un de leurs DiXes.

### Oni contre tous

Lorsque vous relancez le DiXe restant, si vous tombez sur la tête de mort, vous devez aussi relancer l'autre DiXe dans le carré (vous n'en gagnez donc pas).

---



### Chacun pour soi

Vous ne gagnez pas de DiXe. Relancez les 2 DiXes retournés puis remplacez-les tel quel dans le carré. Vous pouvez maintenant rejouer.

### Oni contre tous

Le pouvoir est identique au mode **chacun pour soi**.





## Vol le DiXe du milieu



Les joueurs doivent prendre en main le DiXe du milieu du carré avant Oni. Si c'est Oni qui attrape le DiXe, il le relance et le repose au milieu. Si un joueur attrape le DiXe avant Oni, vous gagnez le DiXe.



## Tourne



Jusqu'au début de ton prochain tour, fais un tour sur toi même à chaque fois qu'un joueur retourne son 2e DiXe. Si tu oublies, Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## Osselets



Prends immédiatement 2 DiXes gagnés et fais un tour d'osselet, le joueur suivant attend que tu y arrives avant de jouer.



## Chhhuuutt !



Jusqu'au début de ton prochain tour, les joueurs n'ont plus le droit de parler. Si un joueur parle, Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## Oni relance



Oni relance 1 DiXe du carré.



## DiXe monocle



Prends un DiXe gagné, jusqu'à ton prochain tour, coince ce DiXe sur un oeil comme un monocle. Si tu le fais tomber, Oni relance ce DiXe dans le carré.



## Oni reprend 1 DiXe



Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## DiXe sur la tête



Prends un DiXe gagné, et fais le tour de la table avec le DiXe sur la tête sans le faire tomber. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer. Si le DiXe tombe, Oni relance ce DiXe dans le carré.



## Touche pas aux DiXes



Jusqu'au début de ton prochain tour, tu es le seul à avoir le droit de toucher les DiXes. Les autres joueurs doivent t'indiquer quels DiXes retourner. Si un joueur touche un DiXe, Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## Check



Jusqu'au début de ton prochain tour, le joueur dont c'est le tour doit taper dans la main de chacun des autres joueurs avant de retourner le 2e DiXe. S'il oublie, Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## Tourelle



Le joueur suivant doit faire une tourelle avec l'ensemble des DiXes gagnés avant de jouer.



## Lance DiXe



Si un DiXe vient d'être gagné, celui-ci doit être lancé de joueur en joueur sans le faire tomber. S'il tombe ou si Oni intercepte le DiXe en vol, il relance le dé dans le carré. Vous pouvez continuer à jouer pendant ces lancers.



## TAPE DIXE



Les joueurs doivent tous poser la main sur les DiXes gagnés. Si Oni pose la main en premier, il relance un DiXe gagné dans le carré.



## Oni triche



Oni peut regarder secrètement 2 DiXes. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer.



## Oni mélange



Oni échange la place de 2 DiXes. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer.



## Cache DiXe



Le joueur situé après Oni prend un des DiXes gagnés. Il doit être passé de main en main secrètement entre les joueurs. Oni doit deviner dans quelle main est le DiXe. Il n'a qu'une seule chance pour cela. Il n'a pas le droit de désigner les 2 joueurs autour de lui. S'il le trouve, il relance le DiXe dans le carré. Pendant ce temps, la partie continue.



## Oni retourne



Oni peut retourner 2 DiXes du carré. Il choisit les nouveaux symboles cachés de ces 2 DiXes.



## DIXE de côté



Oni met un DiXe du carré de côté. Il ne pourra pas être utilisé jusqu'au début de ton prochain tour.



## Symbole roi



Si un DiXe vient d'être gagné, le joueur suivant doit relancer ce dé jusqu'à retomber sur le symbole qui a permis de le gagner. Il peut ensuite commencer son tour.



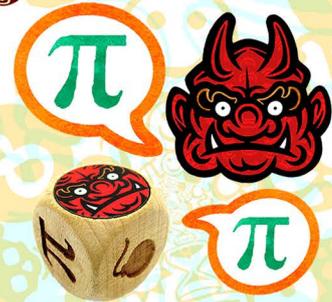
## SAPRISTIX



Jusqu'à la fin de la partie, à chaque fois qu'un joueur trouve une paire de DiXe, il doit dire : "SapristiX ! Une paire de DiXes !" avant de les poser. S'il oublie, Oni relance un DiXe gagné dans le carré.



## Vive les !!



Jusqu'à la fin de la partie, quand tu retournes ton premier DiXe, tu dois dire : "Vive les ... !" suivi du nom du symbole retourné (par exemple si tu retournes un Pi, tu dis "Vive les Pi !"). Si lorsque tu retournes ton 2e DiXe, tu fais une paire, alors tous les autres joueurs doivent dire : "Vive les ... !". Pour les personnages, on dit "Vive Oni !".



## Tactile



Tu peux toucher, sans regarder, le dessous de 2 DiXes pour essayer de deviner les symboles. Tu pourras ainsi informer les autres joueurs. Pendant ce temps, la partie continue.



## Oni !



C'est à Oni de jouer !



## Oni !



C'est à Oni de jouer !



## Oni !



C'est à Oni de jouer !



## Joue !



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



## Joue !



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Oni !**



C'est à Oni  
de jouer !



**Oni !**



C'est à Oni  
de jouer !



**Oni !**



C'est à Oni  
de jouer !



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet  
sur ce tour.



**Oni !**



C'est à Oni  
de jouer !



**Oni !**



C'est à Oni  
de jouer !



**Oni !**



C'est à Oni de jouer !



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.



**Joue !**



Il n'y a pas d'effet sur ce tour.

-  Personne ne clique sur le bouton suivant jusqu'à votre prochain tour. 
-  Vous pouvez montrer à tous 2 symboles cachés du carré. 
-  Annule les gages en cours. 
-  Vous choisissez le symbole sur lequel vous remplacez le 2e DiXe. 
-  Relancez les 2 DiXes et prenez le premier DiXe de la pioche.   
Si il n'y en a plus, relancez simplement les 2 DiXes.
-  Annoncez un symbole n'étant pas présent sur les faces du dessus. Le joueur suivant devra retourner ce symbole. 
-  Ne relancez pas le 2e DiXe, reposez le avec son symbole initial. 
-  Au lancer, si vous tombez sur la bombe, vous gagnez le DiXe. 
-  Au lancer, si vous tombez sur la tête de mort vous repositionnez les 2 DiXes dans le carré. 
-  Vous ne gagnez pas de DiXe, rejouez. 

