

# DINGBATS®

Le Jeu fou qui vous rendra dingue!

# DINGBATS®

Le Jeu fou qui vous rendra dingue !

Pour 2 à 4 joueurs,  
ou 4 à 8 joueurs jouant par paires.

## CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 1 distributeur de DINGBATS
- 1 distributeur de DINGBATS DIABOLIQUES
- 4 pions
- 1 dé
- 1 sablier
- 1 badge
- 14 cartes vierges vous permettant également de jouer avec vos propres DINGBATS
- 1 règle du jeu.

## Qu'est-ce qu'un DINGBATS ?

Un DINGBATS est un "jeu de mots", une réflexion, une expression connue ou un "bon mot" qu'il faut déchiffrer à partir d'une définition succincte et imagée, illustrée par les mots eux-mêmes, leur phonétique ou leur graphisme, ou bien encore avec l'aide de symboles conventionnels (voir exemples ci-dessous).

Exemples : ETPMOC = Compte à rebours, car les lettres du mot COMPTE sont inscrites dans un ordre inversé.

### ŒUFS

PLAT = Des œufs sur le plat, car le mot ŒUFS est écrit sur le mot PLAT.

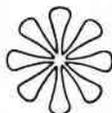
Le vainqueur de ce jeu sera le premier joueur qui atteindra la case ARRIVÉE, en progressant sur le plateau, tout en résolvant des DINGBATS.

## Préparation du jeu :

- 1) Enlever le dos de chaque distributeur. Oter les élastiques qui tiennent les cartes. Placer les cartes de telle manière que les DINGBATS soient sur la face supérieure (la solution est au dos de chaque carte). Refermer les 2 distributeurs.
- 2) Choisir la couleur du pion de chaque joueur et le placer sur la case DÉPART.
- 3) Le joueur qui aura le plus gros score en jetant le dé commencera la partie.

- 4) Le joueur qui commence la partie jette le dé et avance son pion du nombre de points indiqué par le dé, dans la direction de la flèche figurant sur la case départ et ensuite dans la direction indiquée par les cases où figure un doigt pointé.
- 5) Lors de la progression du pion sur le plateau, ne pas s'occuper des symboles sauf si l'on s'arrête sur une CASE CONTENANT UN SYMBOLE (voir plus loin).
- 6) Plusieurs joueurs peuvent occuper une même case, le dernier arrivant devra également se conformer aux règles définies par les cases symboles.
- 7) Lorsque les joueurs tombent sur une CASE SYMBOLE, les règles suivantes s'appliquent :

### Cases symboles :



DINGBATS : lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole, il prend une carte DINGBATS dans

le grand distributeur, en prenant soin de ne pas regarder la solution au dos de cette carte.

- S'il répond correctement dans le temps qui lui est imparti (30 secondes, soit 1 fois le sablier), il rejoue.
- S'il ne répond pas, ou de manière incorrecte, son tour se termine et il reste à sa place en attendant le tour suivant.

### DINGBATS



DIABOLIQUE : lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole, il prend une carte dans le petit distributeur.

- S'il répond correctement dans le temps qui lui est imparti (1 minute, soit 2 fois le sablier), le joueur déplace son pion sur la case de la rangée immédiatement supérieure, et il rejoue.
- S'il ne répond pas, ou de manière incorrecte, il déplace son pion sur la case de la rangée immédiatement inférieure, et son tour se termine.



**CHALLENGE DINGBATS :**  
lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole, il prend une carte dans le distributeur de DINGBATS

DIABOLIQUES et pose le problème aux autres joueurs.

- Si l'un des joueurs répond correctement dans le temps imparti, (1 minute, soit 2 fois le sablier), il pourra déplacer son pion sur la case de la rangée immédiatement supérieure, ne tenant alors pas compte un éventuel symbole qui pourrait s'y trouver. Malgré sa bonne réponse, ce dernier joueur ne continue pas à jouer, le cours du jeu reprenant normalement.
- Si aucun des joueurs n'a répondu, c'est la personne qui a posé la question qui déplacera son pion sur la case de la rangée immédiatement supérieure de celle où il se trouve. De plus, il rejouera.

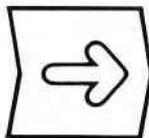
NB. : Durant le temps imparti à la recherche d'une solution, le ou les joueurs peuvent proposer plusieurs réponses. Dans le cas de DINGBATS ou de DINGBATS DIABOLIQUES, c'est le joueur ayant eu la main au tour précédent qui juge la ou les réponses proposées. Dans le cas d'un CHALLENGE, c'est le joueur ayant la main qui juge la ou les réponses proposées.



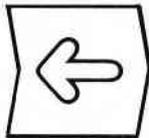
**FLÈCHE VERS LE BAS :**  
Quand un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole, il bouge son pion verticalement vers le bas d'autant de rangées que de points amenés par le dé (par exemple, si en faisant 4 il arrivait sur une case marquée par ce symbole, il bougerait de 4 cases vers le bas).



**FLÈCHE VERS LE HAUT :**  
Même démarche que précédemment mais vers le haut (donc vers l'arrivée).



**FLÈCHE VERS L'AVANT :**  
Même démarche, mais il avance son pion dans le sens indiqué par la flèche.



**FLÈCHE VERS L'ARRIÈRE :**  
Même démarche, mais il recule son pion dans le sens indiqué par la flèche.



**MAIN :** Ce symbole indique dans quelle direction les joueurs doivent progresser dans les rangées. Si un joueur arrive sur une case portant ce symbole, il avance son pion d'une case.

### Fin de la partie :

La partie s'achève lorsqu'un joueur arrive sur la case ARRIVÉE (le nombre exact de points n'est pas nécessaire) et trouve la solution d'un DINGBATS DIABOLIQUE dans le temps qui lui est imparti.

- S'il ne le résoud pas, il descend son pion sur la rangée immédiatement inférieure. Comme il tombe sur la main, il avance donc son pion sur la case située immédiatement à droite de celle-ci.

Le gagnant reçoit le badge, qu'il aura le droit de porter jusqu'à la prochaine partie !



Ce jeu peut très bien se jouer par équipes de 2-3 ou plusieurs joueurs.



De nouveaux DINGBATS seront prochainement disponibles et pourront être utilisés avec ce jeu. Néanmoins vous pouvez déjà créer vos propres DINGBATS en les rédigeant sur les cartes prévues à cet effet et en les mêlant aux autres cartes.