

565

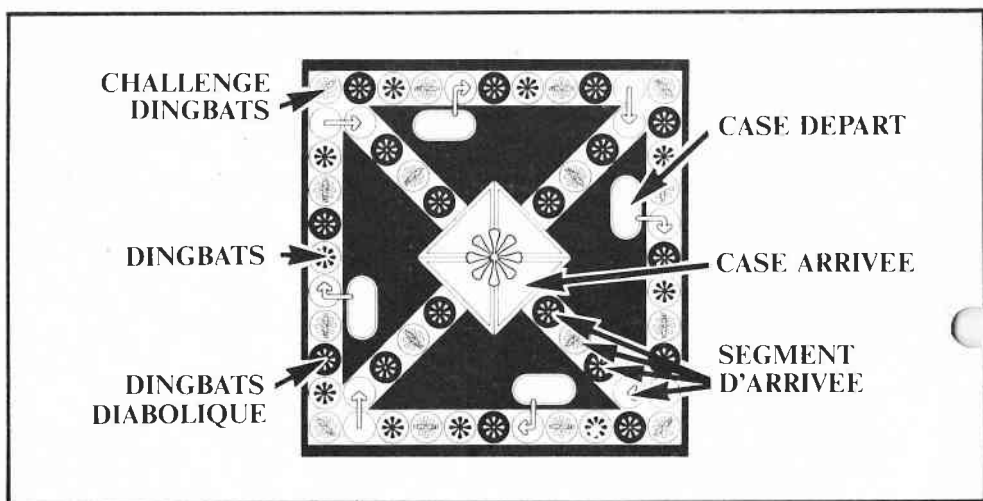
DINGBATS®

illustrés

**Des "jeux de mots"
mis en formes et en couleurs.**

2 à 4 joueurs





CONTENU :

- 1 plateau
- 432 cartes DINGBATS
- 144 cartes DINGBATS DIABOLIQUES
- 4 pions
- 1 dé
- 1 sablier
- 1 règle de jeu
- 1 cuvette de rangement

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, la couleur dans laquelle ils sont écrits, ou en associant les idées résultant d'une combinaison de lettres et de dessins. Le graphisme est également très important dans la recherche de ces énigmes de mots. (Voir les exemples figurant sur la boîte).

Le vainqueur de ce jeu sera le premier joueur qui atteindra la case ARRIVEE de sa couleur, après avoir effectué un tour du plateau, en progressant sur celui-ci tout en résolvant des DINGBATS.

La solution figure au dos de la carte qui illustre chaque DINGBATS.

PREPARATION DU JEU :

1. Oter les élastiques qui maintiennent les cartes. Constituer 2 paquets de cartes DINGBATS distincts :
 - l'un contient 432 cartes DINGBATS qui devront être placées dans la cuvette centrale.
 - l'autre contient 144 cartes DINGBATS DIABOLIQUES qui devront être placées dans le petit compartiment de la cuvette centrale.
2. Chaque joueur choisit un pion de couleur, et le place sur la case DEPART correspondant à cette couleur.
3. Le joueur qui aura le plus gros score en lançant le dé commencera la partie. Le jeu progressera dans le sens des aiguilles d'une montre.
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 indiquée par la flèche figurant sur la case DEPART. Il convient de progresser tout au long du jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DU JEU :

Lorsque les joueurs tombent sur une **CASE SYMBOLE**, les règles suivantes s'appliquent :

1. CASE DINGBATS :



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole **BLANC**, il tire une carte **DINGBATS** dans le grand compartiment de la cuvette, en prenant soin de ne pas regarder la solution.

- S'il répond correctement dans le temps imparti (30 secondes, soit 1 fois le sablier), il rejoue, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il chute.
- S'il ne répond pas ou de manière incorrecte, son tour s'achève et il reste à cette place en attendant le tour suivant.

2. CASE DINGBATS DIABOLIQUE :



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole **NOIR**, il tire une carte **DINGBATS DIABOLIQUE** dans le petit compartiment de la cuvette.

- S'il répond correctement dans le temps imparti (1 minute, soit 2 fois le sablier), il progresse jusqu'à la prochaine case portant ce symbole **DINGBATS DIABOLIQUE**, il attendra son prochain tour.
- S'il ne répond pas ou de manière incorrecte, il recule jusqu'à la case précédente qui porte ce symbole **DINGBATS DIABOLIQUE** et son tour s'arrête.

3. CASE CHALLENGE DINGBATS :



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case portant ce symbole **BLANC** avec le mot **DINGBATS**, il tire une carte **DINGBATS** dans le grand compartiment de la cuvette et

demande aux autres joueurs de trouver la solution de l'énigme proposée.

- Si l'un des autres joueurs répond correctement dans le temps imparti (30 secondes, soit 1 fois le sablier) ce joueur déplacera son pion jusqu'à la prochaine case **CHALLENGE DINGBATS**, où il attendra son tour.

(NB : Si 2 joueurs donnent la réponse simultanément, c'est au joueur qui les a mis au défi de déterminer lequel devra progresser, histoire de se mettre bien avec les autres !)

- Si aucun des autres joueurs ne répond, le joueur les ayant défiés avancera son pion jusqu'à la prochaine case **CHALLENGE DINGBATS** et y attendra son prochain tour.

IMPORTANT :

- Après utilisation d'une carte, il convient de la remettre en dernière place dans son compartiment de la cuvette.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un adversaire, il renvoie ce dernier à sa case **DÉPART** et doit, quant à lui, essayer de répondre au **DINGBATS** proposé par cette case.

FIN DE LA PARTIE

Le but de chaque joueur est de rejoindre sa case **ARRIVEE**. Pour ceci il doit rejoindre son dernier segment de parcours (marqué dans sa propre couleur) sur lequel il progressera normalement. Pour atteindre la case **ARRIVEE**, peu importe le nombre de points indiqué par le dé.

Quand un joueur atteint la case **ARRIVEE**, il doit répondre à un **DINGBATS DIABOLIQUE**. S'il répond correctement, il gagne la partie. Sinon il doit reculer du nombre de cases indiqué par un nouveau jet de dé et attendre son prochain tour.

*(NB : Dans le dernier segment de parcours, toute bonne réponse donnée à un **DINGBATS**, ou à un **DINGBATS DIABOLIQUE** conduit directement le joueur à la case **ARRIVEE** où il devra attendre son tour suivant. De même, en cas de mauvaise réponse de ses adversaires à un **CHALLENGE DINGBATS**).*

Ce jeu peut bien sûr se jouer par équipes de 2 ou plusieurs joueurs.