

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



VARIANTES

Cartes couleur **DéS's Delirés**

Il existe 4 tas de cartes colorées aux extrémités du tapis. Si la couleur d'un joueur est le jaune et qu'un dé jaune tombe sur une carte jaune, le joueur peut enlever un dé de son choix :

- soit le sien s'il est sur une tache négative ; il ne perd donc pas de points.
- soit celui d'un autre joueur ; il récupère ainsi les points de ce dé et le met de côté (ex : le joueur jaune récupère les 24 points du dé 6 rose tombé sur une tache rose x4).



Le compte est bon

Donnez un **objectif de points à atteindre**. Si un joueur le dépasse, il perd la partie. Le plus proche de l'objectif gagne la partie.

Pour les plus petits

Choisissez une couleur de tache (celle de ses propres dés ou une autre) et tentez d'y lancer vos dés. On comptabilise alors le nombre de dés présents sur ces taches. Le joueur qui a le plus grand nombre de dés sur les taches de la bonne couleur a gagné !

MÉMO DES TACHES ET DES POINTS

- Fond blanc : 0 point, on peut récupérer ses dés.
- Pots de peinture (quelle que soit leur couleur) : les dés sont retirés de la partie au fur et à mesure.
- Taches grises et noires : les points du dé (quelle que soit sa couleur) sont additionnés, soustraits ou multipliés par le chiffre inscrit sur la tache.
Exemple : dé 6 sur tache -10 noire = $6 - 10 = -4$ points
- Taches colorées :

Si le dé est de la même couleur que la tache sur laquelle il se trouve, les points de ce dé sont additionnés, soustraits ou multipliés par le chiffre inscrit sur la tache.

Exemple : dé 3 rose sur tache rose x3 = 9 points



Si le dé et la tache sur laquelle il se trouve ne sont pas de la même couleur, seuls les points du dé sont comptabilisés

Exemple : dé 4 jaune sur tache verte +10 = 4 points



RÉFÉRENCE A1901699 WDK
DESIRE
WDK GROUPE PARTNER
NODÉ PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI
37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com
MARQUE DÉPOSÉE
Fabriqué en Chine
Batch N°WDKPE20191

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant.
Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier selon l'illustration.

Warning! Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard due to small parts which may be swallowed.
Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child.
Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different from those shown in the illustration.



Attention !

0-3

www.widyka.com

widyka!

Suivez notre actualité



37 dés & 1 tapis de jeu

BUT DU JEU

Avoir le **MAXIMUM** de POINTS

MISE EN PLACE

Chacun choisit une **COULEUR DE DÉ** (laissez les dés noirs au joueur **Perturbateur***) et se place sur la base de lancement correspondant à sa couleur.

Dé bleu

Base bleue



RÈGLES DU JEU

Un **Dé** en 5 lancers

Lancez vos 8 dés tous ensemble vers les taches vous donnant le maximum de points et ce, sans que votre main ne dépasse votre zone de lancement. Vous avez 5 lancers dans une partie.

Exemple pour le joueur ayant les dés bleus :



Les taches colorées les plus rentables (x2, x3 ou x4) se trouvent toujours à l'opposé de la base de lancement de même couleur.

À chaque fin de lancer :

- Tous les dés positionnés sur les pots de peinture colorés sont retirés de la partie (et cela jusqu'à la fin des 5 lancers).
- Les dés positionnés sur les taches négatives sont bloqués sur ces taches jusqu'à la fin de la partie (les 5 lancers).
- Le joueur peut récupérer ses dés dans les zones blanches et les relancer au prochain tour.
- Le joueur peut aussi, s'il le souhaite, récupérer ceux positionnés sur des taches qui lui paraissent peu rentables et les relancer au tour suivant.



- Les dés qui sortent du tapis lors des lancers, comme ceux qui sont déplacés par d'autres dés ou par le **Perturbateur***, sont définitivement mis de côté à chaque tour.
- Si un dé est à cheval tapis/dehors, il est jugé correct sur le tapis.

Attention ! Il faut éviter que ces dés ne tombent dans les pots de peinture lors des prochains lancers !

Lorsque les dés qui étaient tombés sur les pots de peinture ont été mis de côté et que les joueurs ont repris les dés qu'ils souhaitaient (excepté ceux posés sur les taches noires négatives), les joueurs font leur 2^{ème} lancer et recommencent la manipulation. Ils mettent de côté les dés positionnés sur les pots de peinture, reprennent ceux qu'ils désirent, etc. Ils continuent ainsi jusqu'au 5^{ème} lancer si nécessaire.

- Certains joueurs n'auront peut-être plus de dés à lancer dès le 2^{ème} tour : prudents ou chanceux, ils attendront que les autres aient fini la partie avant de faire les comptes.
- Certains dés seront déplacés lors des lancers successifs, ils ne pourront pas être remplacés à leurs endroits initiaux. Cela représente un avantage s'ils sont poussés d'une tache négative. À l'inverse, cela devient un inconvénient s'ils sont poussés d'une tache rentable. Le hasard fera le reste !

*LE PERTURBATEUR

Un joueur est désigné "Perturbateur" dès le début de la partie (si vous le souhaitez et dès 3 joueurs). Il lance ses 5 dés noirs, d'où qu'il soit autour du tapis, en même temps que les autres joueurs. Son rôle est de perturber le jeu en déplaçant les dés des autres joueurs.

Le **Perturbateur** a aussi droit à 5 lancers et il peut récupérer tous ses dés à chaque lancer, même s'ils sortent du tapis ou tombent sur un pot de peinture ou une tache négative.

Suite aux 5 lancers, la partie s'arrête et chacun à leur tour, les joueurs comptabilisent leurs points. La révision des mathématiques s'impose : qui fera du calcul mental, qui dégainera la calculatrice en premier ? N'hésitez pas à aider les plus jeunes... et à vérifier le calcul de certains petits filous !

Celui qui gagne la partie devient le **Perturbateur** !

Un **Dé** dé par dé

Chacun des joueurs a 8 dés de couleur et les lance un par un, à tour de rôle. Enlevez les dés se trouvant sur les pots de peinture avant chaque nouveau lancer. Aucun autre dé ne pourra être récupéré et ce, quelles que soient les zones (blanches, colorées...). Faites les comptes à la fin des 8 lancers de chaque joueur.

Le **Perturbateur** lancera aussi ses dés un par un afin de déplacer les dés bien positionnés ou de pousser certains dés vers les pots de peinture.

FIN DU JEU

Lorsque les joueurs n'ont plus de dés à lancer, comptabilisez les points !