

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 ★★☆☆ modulaire 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



DES DINGUES Family

Le jeu qui rend fou!!

1 à 8 joueurs
de 5 à 95 ans!

Le **DES DINGUES Family** est un jeu rigolo et familial qui vous propose de réunir petits et grands autour d'une table en folie...
Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de dés dans sa cagnotte pour devenir le **ROI** ou la **REINE DES DINGUES!!**

Contenu

- 100 DÉS
- une COURONNE **ROI DES DINGUES**
- un sablier
- un dé électronique
- 8 shakers
- un sac de rangement
- les règles du jeu

Niveaux de jeu

- NIVEAU 1 :**
pour jouer avec de jeunes enfants
- NIVEAU 2 :**
pour jouer en famille ou entre amis et s'éclater comme **DES DINGUES!!**

Préparation de la partie

Placez-vous autour d'une table. Chaque joueur choisit 12 dés d'une même couleur et son shaker.

Les 4 Dés BONUS/MALUS

QUI AURA LE BONHEUR OU LE MALHEUR DE RÉCUPÉRER LES 4 DÉS ?

En fonction de la règle choisie, ces 4 dés seront soit un "bonus" soit un "malus".

- Les dés **BONUS** : ils seront attribués automatiquement au plus jeune joueur.
- Les dés **MALUS** : en début de partie, chaque joueur lance un dé ; celui qui affichera le plus petit chiffre se verra attribuer les 4 dés **MALUS**. Ensuite, les 4 dés **MALUS** seront donnés au gagnant de la partie précédente.

LE SOLITAIRE DES DINGUES

Laissez de côté les dés bonus ou malus pour cette règle.

Lancez un dé pour déterminer votre "chiffre de jeu". A l'aide du shaker, lancez vos 12 dés devant vous. Retournez le sablier et mettez très rapidement de côté les dés de votre chiffre. Relancez les dés autant de fois que nécessaire pour récupérer les 12 dés de votre chiffre. Dépêchez-vous ! Vous avez 30 secondes avant que le sable ne soit totalement écoulé. Sinon c'est perdu ! Il faudra alors recommencer pour défier, de nouveau, le temps du sablier.

Si cela devient trop facile, n'hésitez pas à ajouter des dés supplémentaires dès le début. Combien de dés allez-vous rassembler en 30 secondes ? 13, 15, 17 dés ?

LE P'TIT DES DINGUES

Pour cette règle, ne jouez qu'avec vos propres dés (une seule couleur). Chaque joueur lance un dé pour déterminer son "chiffre de jeu".

N'oubliez pas d'attribuer les 4 dés malus au malchanceux : il lui faudra être encore plus rapide pour finir son jeu dans les temps... et avant les autres !

Lancez vos 12 dés devant vous et mettez très rapidement de côté les dés de votre chiffre. Relancez vos dés autant de fois que nécessaire et sans attendre les autres joueurs, pour obtenir les dés de votre chiffre.

QUE LE PLUS RAPIDE L'EMPORTE !!!

Le premier ayant mis tous ses dés de côté crie **DES DINGUES!!** Il devient alors le **ROI DES DINGUES** et remporte la couronne. Il la remettra fièrement en jeu à la partie suivante. Le jeu continue pour les autres. Le suivant dira 2^{ème}... Et le petit dernier devra crier "Der Dingue".

Pour plus de stress et de fous rires, dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Comptez le nombre de dés de chacun. Celui qui en a le plus remporte la couronne !

Rejouez, gagnez en rapidité et soyez le plus malin pour devenir ou rester le **ROI DES DINGUES!!**

VOUS ALLEZ MAINTENANT ACCÉDER AU NIVEAU SUPÉRIEUR POUR VOUS ÉCLATER : RAPIDITÉ, AGILITÉ, FEINTE, ASTUCE, TOUS LES COUPS SONT PERMIS (SAUF LA TRICHE) POUR DEVENIR LE **ROI DES DINGUES!!**

LA BANDE DES DINGUES

N'oubliez pas de désigner le petit malin qui récupèrera les dés bonus : il sera le seul à pouvoir les lancer et les récupérer en ayant, bien sûr, réalisé le chiffre de son jeu.

Chaque joueur lance un dé pour déterminer son "chiffre de jeu". Lancez ensuite, tous en même temps, vos 12 dés au milieu de la table. Vous allez devoir prendre le plus rapidement possible, le maximum de dés de votre chiffre, quelle que soit la couleur. Vous pouvez donc vous servir dans les dés de vos adversaires (et ça... ça ne va pas leur plaire!).

Vous êtes plusieurs à avoir le même chiffre ? Peu importe ! Vous devez être le plus rapide et le plus malin pour piquer (!) les dés de vos voisins.

A tout moment et autant de fois que nécessaire, vous pouvez relancer vos dés. **MAIS ATTENTION !** Vous ne pouvez relancer que votre propre couleur de dés ! Si vous n'avez plus de dés de votre couleur en jeu, ce n'est pas grave ! Attendez que vos adversaires relancent leurs dés pour prendre ceux qui indiquent votre chiffre.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de dés sur le tapis. On compte alors le nombre de dés que chacun a dérobés et le joueur qui en a le plus devient le **ROI DES DINGUES!!**

Pour plus de stress et de fous rires, dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Comptez le nombre de dés de chacun. Celui qui en a le plus remporte la couronne !

Rejouez, gagnez en rapidité et soyez le plus malin pour devenir ou rester le **ROI DES DINGUES!!**

DES DINGUES Family

LA BANDE DES DINGUES ELECTRONIQUE

Lancez vos 12 dés tous en même temps, au milieu de la table. Tapotez ensuite le dé électronique. Le dé clignote puis s'arrête pour déterminer, au hasard, le "chiffre de jeu" de tous les participants.

N'oubliez pas de désigner le petit malin qui récupèrera les dés bonus : il sera le seul à pouvoir les lancer et les récupérer !

C'est parti ! Récupérez le plus vite possible et avant les autres, tous les dés comportant ce chiffre, quelle que soit la couleur et gardez-les dans votre cagnotte. Vous pouvez récupérer et relancer les dés autant de fois que nécessaire, mais uniquement ceux de votre couleur. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de dés sur le tapis.

Pour plus de stress et de fous rires, dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Comptez le nombre de dés de chacun. Celui qui en a le plus remporte la couronne !

Celui qui a le plus de dés dans sa cagnotte devient le roi et crie **DES DINGUES!!**

Variante de Jeu

LA BATAILLE DES DINGUES

Chaque joueur choisit une couleur et place tous les dés de cette couleur dans son shaker. Lancez un dé tous en même temps. Le joueur ayant fait le plus grand chiffre remporte tout le tapis.

N'oubliez pas de désigner le petit malin qui récupèrera les 4 dés bonus : il aura ainsi les 4 dés supplémentaires à lancer, et peut-être à ajouter dans sa cagnotte !

Si par hasard, 2 ou plusieurs dés indiquent le même chiffre, criez alors **DES DINGUES!!** et il y a bataille entre vous. Suspense ! Relancez chacun un dé pour désigner le vainqueur qui raflera tous les dés mis en jeu... En cas de nouvelle égalité, recommencez pour vous départager.

Le but du jeu est de remporter le maximum de dés de vos adversaires. **MAIS ATTENTION !** Vous ne pouvez relancer QUE VOTRE PROPRE COULEUR DE DÉS ! Quand un joueur n'a plus de dés de sa propre couleur à relancer, il est éliminé. Tant que les joueurs ont des dés de leur couleur, y compris dans leur cagnotte, ils continuent à batailler...

On compte alors le nombre de dés que chacun a dérobés. Celui qui en a le plus devient le **ROI DES DINGUES** et remporte la couronne. Il la remettra fièrement en jeu à la partie suivante.

Rejouez, pour devenir ou rester le **ROI DES DINGUES!!**

LE SOLO DES DINGUES

Chaque joueur choisit une couleur et place tous les dés de cette couleur dans son shaker.

N'oubliez pas d'attribuer les 4 dés malus au malchanceux : il faudra qu'il fasse une suite supplémentaire... s'il veut finir la partie avant les autres !

Lancez vos 12 dés devant vous et réalisez le plus rapidement possible 4 suites de chiffres "1-2-3". **MAIS ATTENTION !** Vous devez obligatoirement commencer votre suite par le chiffre 1. Si vous ne l'avez pas, pas de chance ! Vous devez relancer tous les dés jusqu'à son obtention.

Si dans les lancés, les chiffres 2 et/ou 3 apparaissent (mais pas le 1), vous ne pouvez pas les mettre de côté en attendant le 1 ultérieurement : vous devez alors relancer tous vos dés ! **LE STRESS COMMENCE...** Si dans le lancé, un ou plusieurs chiffres 1 apparaissent, mettez-les de côté et relancez les dés autant de fois que nécessaire... pour obtenir les chiffres qui compléteront la suite. En revanche, si dans votre lancé, les trois chiffres consécutifs de la suite apparaissent ; c'est **JACKPOT !** Vous les mettez de côté et relancez les dés restants.

Le premier joueur ayant réalisé ses 4 suites de dés crie **DES DINGUES!!** Il devient alors le **ROI DES DINGUES** et remporte la couronne.

Pour plus de stress et de fous rires, dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Celui qui a le plus de suites "1-2-3" remporte la couronne !

Rejouez, gagnez en rapidité et soyez le plus malin pour devenir ou rester le **ROI DES DINGUES!!**

LE GRAND DES DINGUES

N'oubliez pas de désigner le petit malin qui récupèrera les 4 dés bonus : il sera le seul à les lancer et à pouvoir constituer une suite supplémentaire !

Lancez tous en même temps vos 12 dés au milieu de la table et réalisez le plus rapidement possible les 4 suites de chiffres "1-2-3" quelle que soit la couleur. **MAIS ATTENTION !** Vous devez les réaliser dans un ordre bien précis : vous devez d'abord récupérer le dé 1, puis le 2 et enfin le 3.

Vous devez récupérer en un minimum de temps, le maximum de suites consécutives, quelle que soit la couleur des dés. Vous devez donc vous servir dans les dés de vos adversaires.

A tout moment et autant de fois que cela est nécessaire, vous pouvez relancer vos dés sans attendre les autres joueurs. **MAIS ATTENTION !** Vous ne pouvez relancer QUE VOTRE PROPRE COULEUR DE DÉS !

Si vous n'avez plus de dés de votre couleur en jeu, ce n'est pas grave ! Attendez que vos adversaires relancent leurs dés pour prendre ceux qui indiquent le chiffre désiré.

Mais les couleurs se mélangent sur le tapis et les esprits aussi... Malin et rapide, le **ROI DES DINGUES** aura le maximum de suites à la fin du jeu.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de dés sur le tapis. On compte alors le nombre de suites complètes réalisées et celui qui en a le plus devient le **ROI DES DINGUES** et remporte la couronne. Il la remettra fièrement en jeu à la partie suivante.

Pour plus de stress et de fous rires, dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Celui qui a le plus de suites complètes remporte la couronne !

Rejouez à l'infini pour être le très grand **ROI DES DINGUES** ou devenir complètement dingue de ce jeu !

Jouer contre les autres, c'est bien, mais jouer contre les autres et contre le temps, c'est encore plus rigolo !

Ajoutez le sablier dans la partie pour plus de stress et de fous rires ! Dès que les dés sont lancés, retournez le sablier. La partie s'arrête quand le temps s'est écoulé. Attention, on ne touche plus à rien ! Celui qui a le plus de dés remporte la couronne et devient le roi **DES DINGUES!!**



widyka!

www.widyka.com

FABRIQUÉ PAR WDK GROUPE PARTNER
NODE PARK TOURAINE, 90 RUE GUGLIELMO MARCONI 37310 TAUXIGNY - FRANCE
TEL: 02.47.43.80.80 - www.wdkgroupepartner.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces: danger d'étouffement.

Fonctionne avec 2 piles de type LR44 (A76 - 1,5V). Piles incluses.

Instructions : dévisser le couvercle du dé, retirer les piles usagées et les remplacer par les piles neuves.

• Tout changement, retrait, ou chargement des piles, est à effectuer par un adulte.

• Utiliser seulement des piles de même type que celui indiqué.

• Placer les piles en respectant les polarités.

• Les piles usagées doivent être retirées du jouet et ne doivent pas être utilisées avec des piles neuves.

• Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

• Ne pas recharger des piles non rechargeables.

• Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet (si cela est possible) avant d'être chargées.

• Retirer les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

• Jeter les piles usagées dans un conteneur réservé à cet usage.

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.

Le symbole, apposé sur le produit, indique que ce produit ne doit pas être traité avec les déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte appropriée pour le recyclage des équipements électriques et électroniques.

En s'assurant que ce produit est bien mis au rebut de manière appropriée, vous aiderez à prévenir les conséquences négatives potentielles pour l'environnement et la santé humaine. Le recyclage des matériaux aidera à conserver les ressources naturelles.



Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed.

Requires 2 LR44 batteries (A76 - 1.5V). Batteries included.

Instructions: Loosen the screws of the die, remove the old batteries and place the new ones.

• Battery replacement / installation / recharge should be done by an adult.

• Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

• Batteries are to be inserted with the correct polarity.

• Exhausted or dead batteries are to be removed from the toy and shall not be used with new ones.

• Never short-circuit the battery terminals.

• Non-rechargeable batteries are not to be recharged.

• Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (if removable).

• Remove batteries during long periods of non-use.

• Dispose of used batteries in a container reserved for this purpose.

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.

The symbol, affixed to the product, indicates that the product must not be processed with household waste. It must be brought to an electric and electronic waste collection point for recycling and disposal.

By ensuring the appropriate disposal of this product you also help in preventing potentially negative consequences for the environment and human health. The recycling of materials helps preserve our natural resources.

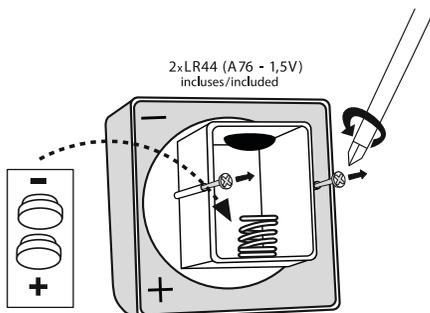


Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erststungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

2 Batterien vom Typ LR44 (A76 - 1,5V) erforderlich.

Batterien enthalten.

Anweisungen: entfernen Sie die Abdeckung der Würfel und entfernen Sie die verbrauchten Batterien. Verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien. Nur empfohlene Batterien verwenden. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen, nicht aufgeladen werden. Bitte verwenden Sie niemals verschiedene Batterietypen oder neue mit verbrauchten Batterien zusammen. Ausschließlich identische Batterien verwenden. Auf die richtige Polung achten! Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden! Die Batterien müssen von einem Erwachsenen ausgetauscht werden. Entsorgen Sie verbrauchte Batterien in speziell dafür vorgesehenen Sammelbehälter. Entfernen Sie das gesamte Verpackungsmaterial bevor Sie Ihrem Kind das Spielzeug geben. Diese Angabe bitte aufbewahren. Bei den abgebildeten Farben uns Spielinhalt sind im Original Abweichungen möglich. Das Symbol auf dem Produkt bedeutet, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll behandelt werden. Es muss sein, an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten übergeben. Indem Sie dieses Produkt korrekt entsorgt wird, helfen Sie, möglichen negativen Folgen für die Umwelt zu verhindern und menschliche Gesundheit. Die Wiederverwertung von Materialien hilft, natürliche Ressourcen zu schonen.



Attention !



PENSEZ AU TRI !

BARQUETTE ET FILM PLASTIQUE A JETER

ETUI CARTON A RECYCLER

CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETR.FR

REFERENCE A1305011
 DES DINGUES FAMILY
 WDK GROUPE PARTNER
 NODE PARK TOURAINE
 90 RUE GUGLIELMO MARCONI
 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkgroupepartner.com
 MARQUE DÉPOSÉE
 Fabriqué en Chine.

