

# DES MOTS DINGUES

## Le défi des lettres



### But du jeu

Faire le maximum de points  
en composant des mots.

### Contenu

- 60 dés avec des lettres
- 2 dés avec des chiffres
- 1 sac de rangement
- 1 règle du jeu

### Règles générales

Les mots doivent exister dans le dictionnaire français (en cas de doute, n'hésitez pas à le consulter).  
Les mots sont créés avec les faces supérieures des dés.  
Les pré noms, noms propres, les pluriels et les verbes conjugués sont autorisés.  
Les ? sont des jokers : ils représentent la lettre de votre choix.  
Notez vos points sur une feuille. 1 partie gagnée = 1 point.

## Le MOT le plus long

Placez tous les dés lettrés dans le sac. Laissez de côté les dés chiffrés. Chaque joueur pioche 12 dés et les place devant lui. Chacun lance un des 12 dés pour déterminer la première lettre du mot qu'il devra créer. Lancez ensuite les 11 autres dés devant vous et sans relancer les dés, soyez le premier à réaliser le mot qui vous paraît le plus long.

• Celui qui pense avoir réalisé le mot le plus long crie **DES MOTS DINGUES** et annonce le nombre de lettres. La partie s'arrête.

Si le mot est incorrect, le joueur perd 1 point. La partie est finie pour tous. S'il est correct, le vainqueur gagne 1 point pour la partie.

• Si un autre joueur a réalisé un mot plus long (correct) mais n'a pas crié **DES MOTS DINGUES** avant lui, il gagne tout de même la partie et le point.

• Si quelqu'un d'autre a crié en même temps **DES MOTS DINGUES** et a un mot avec le même nombre de lettres. Il y a égalité entre les 2 ! Sans relancer les dés restants sur la table, faites un mot. Celui qui réalise le mot le plus long l'emporte.

## Encore des MOTS

Mettez tous les dés lettrés dans le sac, gardez sur la table le dé chiffré de 1 à 3 et laissez de côté celui chiffré de 1 à 6. Piochez 12 dés et placez-les devant vous sans en changer les faces supérieures. Le joueur le plus jeune lance le dé chiffré de 1 à 3. Si le dé annonce le 1, il doit être relancé.

Tous les joueurs essayent de composer devant eux le plus rapidement possible 2 ou 3 mots (selon le chiffre obtenu par le dé de 1 à 3), dissociés l'un de l'autre et cela, sans relancer les dés. Dès qu'un joueur a réalisé ses 2 ou 3 mots dissociés, il crie **DES MOTS DINGUES !** La partie est finie.

Si son ou ses mots sont incorrects, il perd 1 point. Le gagnant du point sera donc celui qui aura utilisé le plus de dés dans la réalisation de ses mots.

## Des MOTS entremêlés

Placez tous les dés lettrés dans le sac. Laissez de côté les dés chiffrés. Piochez chacun 12 dés dans le sac, placez les devant vous sans en changer les faces supérieures. Et faites le maximum de mots entrecroisés avec vos 12 dés devant vous.

Exemple : 2 mots peuvent avoir en commun une lettre.

Si besoin relancez les dés restants jusqu'à tous les utiliser.

• Le premier qui a fini, crie **DES MOTS DINGUES**

et remporte la partie si tous ses mots sont corrects. Sinon il perd 1 point (si ce dernier a réalisé plusieurs mots incorrects, il ne perdra qu'1 seul point). La partie est finie pour tous.

• S'il reste des dés à tous les joueurs, c'est celui qui en a le moins qui gagne la partie et donc le point.



## Le MOT à trouver

Mettez tous les dés lettrés dans le sac et gardez sur la table les 2 dés chiffrés. Piochez 12 dés et placez-les devant vous.

Chacun à son tour, lancez les 2 dés avec les chiffres. Ils détermineront, en additionnant les 2 chiffres obtenus, le nombre de lettres que votre mot devra contenir. Gardez ce chiffre en tête.

Exemple : si le chiffre cumulé est 4, vous pourrez constituer un mot de 4 lettres comme par exemple "JOLI".

Lancez tous devant vous vos 12 dés et composez votre mot !

Le premier qui a réalisé son mot, crie **DES MOTS DINGUES !**

Si celui-ci est correct, le joueur a gagné 1 point, sinon la partie continue jusqu'à trouver le gagnant.

Si vous n'y arrivez pas, ce n'est pas grave. Persévérez ! Faites une autre partie.

Variante pour les plus petits : utilisez uniquement le chiffre de 1 à 6

## Cherchez et créez

Chaque joueur choisit une couleur et place les 12 dés lettrés devant lui. Laissez de côté les 2 dés chiffrés. Tous les joueurs lancent les dés au milieu de la table. Un joueur propose un mot à réaliser en un minimum de temps.

Exemple : GÂTEAU. Et c'est parti ! Chacun doit réaliser le mot "GÂTEAU" en faisant glisser les dés jusqu'à vous (pour garder les faces supérieures inchangées), quelle que soit la couleur des dés, et ce, en un minimum de temps.

Prenez et relancez vos dés pour obtenir les lettres manquantes.

Attention ! Vous ne pouvez relancer que votre propre couleur de dés.

Le premier qui compose le mot "GÂTEAU" crie **DES MOTS DINGUES** et remporte la partie et le point. Si le mot est incorrect, il perd 1 point et la partie continue pour trouver le gagnant.

Variante de jeu

## En couleur

Ajoutez une des couleurs des dés au nom cité.

Exemple : "GÂTEAU ROSE", il faudra réaliser le mot avec obligatoirement deux dés rose dans le mot.

## Où sont les voyelles ?

Choisissez une couleur et placez les 12 dés devant vous. Laissez de côté les dés chiffrés. Lancez vos 12 dés devant vous. Le but étant de ne rassembler que des voyelles.

Petit rappel, ce sont les lettres : A.E.I.O.U.Y.

Mettez très rapidement de côté ceux avec des voyelles. Relancez les dés restés sur la table jusqu'à l'obtention de voyelle.

Attention ! Ne relancez pas votre cagnotte de voyelles. Les jokers ? dans cette règle ne remplacent pas une voyelle. Vous devez rejouer ces dés.

Le premier ayant obtenu 12 voyelles crie **DES MOTS DINGUES !** C'est le gagnant de la partie !

# La danse des voyelles

Choisissez tous une couleur et placez les 12 dés devant vous. Laissez de côté les dés chiffrés. Puis, lancez tous en même temps vos dés au milieu de la table. Vous allez devoir prendre le plus rapidement possible le maximum de dés comportant une voyelle, quelle que soit la couleur. Vous pouvez donc vous servir dans les dés de vos adversaires ! C'est là que cela devient drôle...

Vous ne voyez plus de voyelles sur la table. Prenez et relancez vos dés pour obtenir ces fameuses voyelles. Attention! Vous ne pouvez relancer que votre propre couleur de dés. Soyez fair-play : on ne triche pas !

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de dé en jeu. Attention, ne relancez pas votre cagnothe de voyelles ! On compte alors le nombre de dés que chacun a et celui qui en a le plus est le gagnant de la partie et remporte 1 point. Rejouez, gagnez en rapidité et soyez le plus malin !!!

# Les syllabes

Mettez tous les dés lettrés dans le sac et gardez le dé chiffré de 1 à 3. Laissez de côté le dé de 1 à 6. Piochez 12 dés dans le sac et placez-les devant vous. Chacun son tour, lancez le dé chiffré de 1 à 3. Si le chiffre est 1 (trop simple!) relancez-le. Il déterminera le nombre de syllabes que votre mot devra contenir : soit 2 ou 3. Gardez ce chiffre en tête. Si le chiffre est 3, le mot devra être constitué de 3 syllabes. Ex : CHOCOLAT.

Une fois le nombre de syllabes déterminé, lancez vos dés devant vous et faites votre mot ! Vous pouvez relancer les dés autant de fois que nécessaire pour réaliser votre mot mais ne trichez pas ! Le plus rapide à constituer son mot crie **DES MOTS DINGUES!**

Si le mot est correct, il a gagné 1 point sinon la partie continue jusqu'à trouver le gagnant. Pour les plus jeunes, aidez vous des autres joueurs pour constituer ce mot.

# Syllabes pour tous

Choisissez une couleur et placez les 12 dés devant vous. Le joueur le plus âgé lance le dé chiffré de 1 à 3 qui détermine le nombre de syllabes pour tous. Lancez tous en même temps les dés au milieu de la table. Faites votre mot en choisissant et en faisant glisser les dés jusqu'à vous (pour garder les faces supérieures inchangées), quelle que soit la couleur des dés, et ce, en un minimum de temps.

La partie s'arrête quand quelqu'un crie **DES MOTS DINGUES!** Si le mot est correct, il gagne 1 point sinon la partie continue jusqu'à trouver le gagnant.

**Variante de points pour toutes les règles**

Au lieu de gagner ou de perdre 1 seul point par partie, c'est le nombre de dés utilisés qui vous fera gagner ou perdre X points par partie.

*Exemple : pour la règle de jeu « le mot le plus long », si le mot gagnant est composé de 6 lettres, il gagne 6 points. Si le mot est incorrect, il perd 6 points et ainsi de suite.*

Navré, le **?** sert à réaliser correctement le mot mais il n'est pas comptabilisé comme un dé en gain ou en perte.

Retrouvez-nous sur [www.widyka.com](http://www.widyka.com) et découvrez tous nos autres jeux !

**widyka!**

REFERENCE A1801311  
DES MOTS DINGUES  
WDK GROUPE PARTNER  
NODÉ PARK TOURAINE  
90 RUE GUGLIELMO MARCONI 37310 TAUXIGNY - FRANCE  
[www.wdkpartner.com](http://www.wdkpartner.com) MARQUE DÉPOSÉE  
Fabriqué en Chine. Batch N° WDKPE20183



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