

DING!

UN JEU DE CARTES RAPIDE
POUR 2 À 7 JOUEURS DE 8 ANS ET +

CONTENU

81 cartes (9 de chaque couleur).



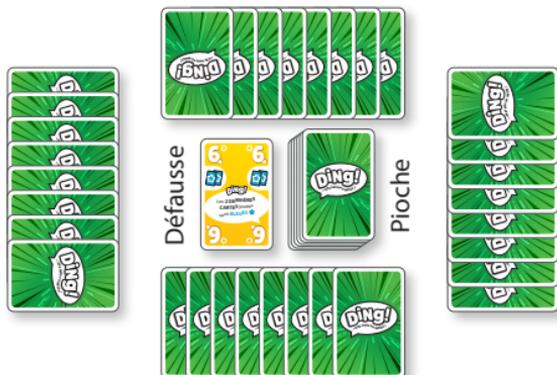
BUT DU JEU

Débarrassez-vous de toutes vos cartes le plus rapidement possible. Le premier joueur qui y parvient gagne la partie!

MISE EN PLACE

Mélangez bien le paquet de cartes. Distribuez 8 cartes face cachée à chaque joueur et formez une pioche au milieu de la table avec les cartes restantes. Retournez la première carte et placez-la à côté de la pioche pour constituer la défausse. **C'est parti!**

Mise en place pour 4 joueurs :



COMMENT JOUER ?

La dernière personne à s'être rendue au Danemark commence. Si personne n'est allé au Danemark, le plus jeune joueur commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, sauf si quelqu'un interrompt le tour avec un « DING ! » (voir plus loin).

À votre tour, vous devez jouer une carte de votre main qui possède soit le même chiffre, soit la même couleur que la carte qui se trouve au-dessus de la pile de défausse. Placez votre carte face visible sur cette pile.



EXEMPLE : C'est le tour d'Anaïs. Elle doit jouer soit une carte 7 (peu importe la couleur), soit une carte bleue (peu importe le chiffre).

Si vous ne pouvez pas placer de carte, vous passez votre tour : prenez une carte de la pioche et gardez-la dans votre main. Votre tour se termine immédiatement et c'est à la prochaine personne de jouer.

S'écrier « DING ! »

Si une condition indiquée sur l'une de vos cartes est remplie, vous pouvez immédiatement crier « DING ! » et jouer cette carte face visible sur la pile de défausse.



condition

Cette action est possible à n'importe quel moment, que ce soit votre tour ou non ! Expliquez brièvement pourquoi les conditions ont été réalisées.

Mathieu a cette carte en main : ce n'est pas son tour, mais il remarque qu'Anaïs est en train de tousser. Il s'exclame « DING ! », pose sa carte sur la pile de défausse et dit « Anaïs a toussé ! »



Si la condition n'est pas correctement remplie (la décision revient au groupe de joueurs), vous devez reprendre votre carte dans votre main et tirer une carte en plus.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle, en prenant soin de laisser les deux premières cartes en place. Continuez alors de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la personne qui suit le joueur ayant dit « DING! ».

Nouvelle
pioche



Nouvelle
défausse

• Si la condition sur l'une de vos cartes est remplie à un moment, mais que ce n'est plus le cas ensuite – par exemple, parce que quelqu'un a joué une carte « DING! » avant vous –, il est alors trop tard pour la jouer, ce sera pour une prochaine fois.

FIN DU JEU

La première personne à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.

*Les parties sont trop rapides pour vous ?
Distribuez davantage de cartes
au début du jeu !*



QUELQUES PRÉCISIONS

- Dès que quelqu'un s'écrit « DING! », le jeu s'arrête brièvement jusqu'à ce que la carte soit posée et la situation expliquée. Pendant ce temps, personne n'est autorisé à jouer une autre carte « DING! ».
- À partir du moment où la carte « DING! » a été résolue et que le tour continue, vous pouvez poser immédiatement une nouvelle carte « DING! ».

LES CATÉGORIES DE « DING! »

En règle générale, si la carte indique « **quelqu'un** », cela signifie tous les joueurs **sauf** vous-même. La carte ne s'adresse à vous-même que dans le cas où « tu » est expressément précisé.

Les différents types de cartes « DING! » :

TYPES DE CARTES

Les cartes « DING! » liées à la pile de défausse ou à certaines cartes jouées :



Les cartes « DING! » liées aux cartes en main (les vôtres et celles des autres joueurs) :



Les cartes « DING! » liées aux interactions sociales, par exemple si un des joueurs a fait quelque chose :



Et bien sûr, n'hésitez pas à provoquer ces actions !



EXEMPLE 1 :

Anaïs a cette carte en main. Sur la pile de défausse se trouve un 6 jaune et c'est au tour de Jeanne. Celle-ci joue un 7 jaune. Anaïs s'écrie « DING! », elle interrompt le jeu et place sa carte sur la pile de défausse. Elle explique que la carte jouée par Jeanne dans la défausse est supérieure de 1 à la carte précédente. Le tour continue en commençant par la personne à la gauche d'Anaïs.



EXEMPLE 2 :

Mathieu a cette carte en main. Pendant la partie, Mathieu demande à Anaïs de lui passer la boîte du jeu afin de vérifier quelque chose dessus. Anaïs s'empare de la boîte pour la lui donner, il s'exclame alors « DING! ».

Il interrompt la partie et place sa carte dans la défausse, expliquant qu'Anaïs a touché la boîte du jeu. Le tour continue en commençant par la personne à la gauche de Mathieu.

LES SYMBOLES DES COULEURS (POUR VOUS AIDER À BIEN LES DISTINGUER)



Vert



Jaune



Rose



Violet



Orange



Bleu



Marron



Noir



Gris

LES RÈGLES EN RÉSUMÉ

Se joue comme un autre jeu de cartes bien connu, mais vous pouvez poser des cartes en plus si la condition indiquée dessus est remplie.

Amusez-vous bien !

DING ! - Auteur : Kasper Lapp - Design : Marco Armbruster - © 2024 HUCH!

Version française :

Don't Panic Games, 38 rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris - France

Président : Cedric Littardi - Directeur éditorial : Sébastien Rost - Édition et traduction : Jeanne Bucher

Maquette : Franck Ferrandis - Correction : Mélissa Veludo - © 2025 DON'T PANIC GAMES

WWW.DONTPANICGAMES.COM



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

