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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

## PRESENTATION ET PREPARATION

Les DINGOMINOS combinent des POINTS (1 à 6), des JOKERS , ou des ACTIONS. Ils sont stockés faces cachées. Chacun pioche et pose ses DINGOMINOS sur la tranche, faces vers lui. On pioche en début de partie: 12 DINGOMINOS à 2 joueurs, 10 à 3 joueurs, 8 à 4 joueurs, 6 à 5 joueurs et plus.

**BUT DU JEU** : se débarrasser de ses DINGOMINOS .

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le plus jeune joueur entame en posant un de ses DINGOMINOS. Les autres jouent ensuite chacun à leur tour: ils se raccordent en suivant les signes imposés à l'une des 2 extrémités de la chaîne (fig. 1).
Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas poser, il pioche: si le DINGOMINO pioché lui permet de jouer, il peut le faire; sinon, il passe son tour.

### ACTIONS

Une action posée vers l'intérieur pour se raccorder est sans effet. Une action posée vers l'extérieur a pour conséquence:

- **REJOUER:**
le joueur peut rejouer (fig. 1); si il pose plusieurs REJOUER vers l'extérieur, il rejoue autant de fois (fig. 2); si il ne peut ou ne veut pas rejouer, il n'est pas obligé de piocher.

- **PASSER:**
le joueur suivant passe son tour (fig. 3); à 2 joueurs , ce signe a la même valeur que REJOUER.

- **CHANGER DE SENS :**
le sens de jeu est inversé (fig. 4).





- **PIOCHER:**
le suivant pioche 2 DINGOMINOS avant de jouer (fig. 5).

- **CONTRER:**
permet de contrer la pose d'un PIOCHER: le joueur suivant doit piocher 4 DINGOMINOS , à moins de poser lui aussi un CONTRER pour obliger le joueur suivant à piocher 6 DINGOMINOS, et ainsi de suite (fig. 6 & 7).
NB : un PIOCHER ou une série de CONTRER n'ont d'effet qu'une seule fois immédiatement après avoir été posés.

**JOKER:**
Permet de se raccorder à tout autre signe; un JOKER est toujours posé vers l'intérieur au contact du DINGOMINO précédent (fig. 8).

**Fin de manche**
Une manche est terminée dès qu'un joueur a posé son dernier DINGOMINO, ou lorsqu'aucun joueur ne peut poser après épuisement de la pioche.

**Les points**
En fin de manche, les joueurs comptent les points qui leur restent. Chaque DINGOMINO vaut l'addition des valeurs de ses 2 faces. Les points valent leur valeur (1 à 6), les ACTIONS 10 et les JOKERS 50 (fig. 9). Si un joueur a posé tous ses DINGOMINOS, il marque 50 points négatifs de bonification.

## FIN DE PARTIE

Après une ou plusieurs manches, le classement se fait dans l'ordre inverse des points: celui qui en a le moins a gagné.

### *Variante "jeu à découvert :*

Les joueurs étalent leurs DINGOMINOS faces visibles: chacun connait les jeux adverses. Un joueur doit poser si il le peut: il ne pioche que si il y est obligé.