

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





Bingolino

Le jeu de dés captivant d'Elisabeth & Günter Burkhardt
pour 2 à 4 joueurs. À partir de 8 ans



Le jeu comporte

66 dominos numérotés (de 1 à 22, trois de chaque), 5 dés, 17 jetons.



Principe du jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres et lancent jusqu'à 5 dés. Ils tentent d'obtenir les sommes correspondant aux chiffres de leur trame ou utilisent les chiffres obtenus par les autres joueurs. Pour gagner, tous les dominos doivent être retournés avec la face noire apparente dans 4 lignes, colonnes ou diagonales.

Mise en place du jeu

Les 66 dominos sont mélangés, face noire apparente. Chaque joueur pioche **16 dominos**, les dispose devant lui **en les retournant** (face numérotée apparente) en formant **une trame de 4 x 4 dominos**. Qu'un joueur ait un chiffre en double ou en triple n'a aucune importance. Le joueur peut ordonner librement les 16 dominos qu'il a piochés.

Les dominos restant sont remis dans la boîte sans les regarder. Les jetons sont placés de telle sorte que chaque joueur puisse se servir. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui porte les vêtements les plus sombres commence.

3	21	10	16
17	2	22	17
12	10	15	21
4	4	9	7

Exemple de trame au début d'une partie

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord décider **combien de dés** (1 à 5 dés) il souhaite lancer. De cette manière, il peut influencer la somme obtenue avec les dés lancés (faible ou élevée). Une fois les dés lancés, il additionne les chiffres et annonce le résultat à voix haute et intelligible.



La somme ainsi obtenue est valable pour tous les joueurs !

Tous les joueurs qui possèdent **un domino portant le chiffre correspondant à la somme des dés** peuvent le **retourner**. Ceux qui possèdent plusieurs dominos portant le chiffre correspondant ne peuvent en retourner qu'un seul au choix.

Si le **joueur qui a lancé les dés** n'a pas de domino avec le chiffre correspondant ou s'il ne souhaite pas le retourner, il **peut retirer un dé de son choix** pour obtenir une somme moins importante. Ce chiffre n'est alors valable que pour lui. Il peut alors retourner un domino portant le chiffre correspondant à la somme des dés restant. La nouvelle somme obtenue ne peut être utilisée **que par** le joueur qui a lancé les dés. Les autres joueurs ne peuvent utiliser que la somme initiale obtenue avec tous les dés lancés.



1^{er} exemple :

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord décider combien de dés (1 à 5 dés) il souhaite lancer. De cette manière, il peut influencer la somme obtenue avec les dés lancés (faible ou élevée). Une fois les dés lancés, il additionne les chiffres et annonce le résultat à voix haute et intelligible.

Edgar lui, peut retirer un dé pour obtenir une somme moins importante. Il pourrait par exemple obtenir « 15 » ($6 + 5 + 4 = 15$), « 16 » ($6 + 6 + 4 = 16$) ou « 17 » ($6 + 6 + 5 = 17$) et retourner un domino correspondant (entourés en bleu). Dans ce cas, la nouvelle somme obtenue n'est valable que pour Edgar. Les autres joueurs ne peuvent utiliser que la somme initiale, à savoir « 21 ».



Si même en retirant un dé de son choix, le joueur dont c'est le tour n'a pas de domino correspondant, il doit retourner un domino déjà joué pour le replacer face numérotée apparente.

Cette règle ne s'applique qu'au joueur qui a lancé les dés. Les autres joueurs ne sont pas obligés de retourner un domino déjà joué lorsqu'ils ne peuvent pas utiliser la somme des dés. Si le joueur qui a lancé les dés n'a encore retourné aucun domino de sa trame, il ne fait rien et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

2^e exemple :

Edgar a obtenu « 17 » ($6 + 6 + 5 = 17$) en lançant trois dés, mais il n'a pas de domino correspondant. En retirant un dé, il peut obtenir la somme « 11 » ($6 + 5 = 11$) ou « 12 » ($6 + 6 = 12$). Il n'a malheureusement pas non plus de domino correspondant à l'une de ces sommes. Par conséquent, il doit retourner un domino déjà joué pour le replacer face numérotée apparente.



Placement des jetons

Dès qu'un joueur a réussi à retourner **4 dominos** dans une **ligne** horizontale, **colonne** verticale ou **diagonale**, il crie « Bingolino ! » et prend un jeton. Il place alors le jeton à l'extrémité de la ligne/colonne/diagonale dont tous les dominos sont retournés face noire apparente.

3^e exemple :

Au cours de la partie, Edgar a pu retourner plusieurs dominos. À son tour, il a lancé quatre dés et a encore une fois obtenu la somme « 21 » ($6 + 6 + 5 + 4 = 21$).


Là aussi, en retirant un dé, il obtient plusieurs sommes possibles pouvant lui permettre de retourner un domino.

Il pourrait retourner le « 21 » et compléter ainsi une colonne verticale. Néanmoins, il choisit de retirer le dé portant le chiffre « 5 » pour obtenir la somme « 16 » ($6 + 6 + 4 = 16$). Il retourne ainsi le domino portant le chiffre « 16 » et crie « Bingolino ! ». De cette manière, Edgar peut prendre deux jetons et les placer à l'extrémité de la diagonale et de la colonne de droite.



3	21	10	16
17			
		15	
		9.	

3	21	10	
17			
		15	
		9.	



Si au cours de la partie, il se voit contraint de retourner un domino déjà joué dans la diagonale ou la colonne en question, le jeton reste quand même en place. Par contre, lorsque le domino est à nouveau retourné (face noire apparente), il ne peut plus crier « Bingolino » et prendre un nouveau jeton.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur a réussi à obtenir **4 jetons**. Ce joueur est donc déclaré **vainqueur**.



Si plusieurs joueurs parviennent à obtenir 4 jetons en même temps, ils continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un 5^e jeton. Si encore une fois, plusieurs joueurs y arrivent en même temps, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Les auteurs et la maison d'édition remercient les joueurs tests et les lecteurs du règlement.

Authors : Elisabeth & Günter Burkhardt
Graphisme & 3D : designstudio1.de
Rédaction : Matthias Karl

www.schmidtspiele-shop.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

