

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DINGO-DISC !

**Ce jeu et ses accessoires ont été conçus et  
fabriqués en FRANCE par des Artisans amoureux de  
leur métier.**

## Règle du Jeu

**Version 1**

**Version 2**

Si ce jeu vous a plu, parlez-en à votre entourage.

[dingodisc@gmail.com](mailto:dingodisc@gmail.com)

Téléphone 06 83 86 71 67

## BUT DU JEU

LE JOUEUR DOIT POSER TOUS SES PIONS SUR LE DISQUE EN EQUILIBRE

### REGLE DU JEU VERSION 1

#### 1. Attribution des pions :

Chaque joueur a le même nombre de pions suivant le tableau ci-dessous :

Pour : 2 joueurs, 8 pions **blancs**, 8 pions **rouges**, 8 pions **bleus** ;  
3 joueurs, 6 « « 6 « « 6 « « ;  
4 « 5 « « 5 « « 5 « « ;  
5 « 4 « « 4 « « 4 « « ;  
6 « 3 « « 3 « « 3 « « ;

#### 2. Lancement des Dés : Le premier joueur (le plus jeune ?) lance les 2 DÉs.

#### 3. Résultat du lancer :

Dé couleur



Face du dé couleur

détermine la zone du disque sur laquelle le joueur posera 1 pion de la couleur de son choix.

Dé chiffre

Résultat du lancer

face 2, 3, 4, 5 ou 6

face 1

détermine l'emp-lacement ou le joueur posera 1 pion de la couleur de son choix.

**penalité**  
le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs 1 pion de la couleur de leur choix.

- Le pion posé, le disque reste en équilibre, aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Le disque penche et tout ou partie des pions tombent du disque, le joueur récupère les pions tombés en laissant sur le disque les pions même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

#### 4. Fin de la partie

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions.

Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions.

Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions : **MATCH NUL.**

#### 5. Recommandations

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les Dés, si des pions tombent ils sont pour le joueur précédent.

## BUT DU JEU

LE JOUEUR DOIT POSER TOUS SES PIONS SUR LE DISQUE EN EQUILIBRE.

### REGLE DU JEU VERSION 2

#### 1. Attribution des pions :

Chaque joueur a le même nombre de pions suivant le tableau ci-dessous.

Pour 2 joueurs, 8 pions **blancs** 8 pions **rouges**, 8 pions **bleus** ;  
3 « 6 « « 6 « « 6 « « ;  
4 « 5 « « 5 « « 5 « « ;  
5 « 4 « « 4 « « 4 « « ;  
6 « 3 « « 3 « « 3 « « ;

#### 2. Lancement des DÉs

##### **Lancement du Dé couleur.**

A tour de rôle, chaque joueur lance le Dé couleur pour connaître la zone sur laquelle il jouera. A noter : un seul joueur par couleur. Si le Dé donne une couleur déjà attribuée, le joueur relance le Dé pour avoir une couleur libre.

##### **Lancement du Dé chiffre.**

**Le résultat du lancer est compris entre 2 et 6.** Le joueur pose un pion de son choix sur le chiffre donné par le Dé, **dans sa zone couleur.**

- Le pion posé, le disque reste en équilibre, aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Le pion posé, le disque penche et tout ou partie des pions tombent ; le joueur les récupère en laissant sur le disque les pions non tombés même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

**Le résultat du lancer est 1 = Pénalité : Le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs 1 pion de la couleur de leur choix.**

#### 3. Fin de la partie

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions.

Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions.

Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions : **MATCH NUL.**

#### 4. Recommandations

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque.

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les Dés, si des pions tombent ils sont pour le joueur précédent.