

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



Jeu de DINGO'ZOO

OBSERVATION ET RAPIDITÉ !

Dès
4 ans

10
min

2 à 5
joueurs

42
cartes

BUT DU JEU :

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur à gauche du distributeur commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Distribue **7 cartes** à chaque joueur. Le reste du jeu constituera la pioche. **Retourne la première carte de la pioche**, cela constituera le talon.
- Les joueurs doivent mettre une carte de **même couleur** ou de **même animal** sur le talon (ex : sur un zèbre bleu, on peut jouer un zèbre vert ou une girafe bleue), jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes.
- **Si tu ne peux pas jouer, pioche une carte**, si celle-ci te permet de jouer pose-la directement, sinon c'est au joueur suivant de jouer.
- Si **deux cartes Lion** sont posées à la suite, tous les joueurs doivent **taper sur le talon ! Le dernier doit prendre une carte dans la pioche**. Le jeu se poursuit ensuite normalement.
- Utilise les **cartes Dingo** pour chambouler le jeu :



Échange ton jeu avec celui du joueur de ton choix. Cette carte ne peut être posée que sur une autruche ou sur une couleur identique. Si c'est la carte finale d'un joueur, elle ne l'oblige pas à prendre le jeu d'un autre.



Pose-la sur n'importe quelle carte et **décide de la couleur du jeu**. Tu ne peux pas rejouer après.



Le joueur qui suit doit **prendre 2 cartes dans la pioche** ou poser une autre carte hippopotame. Cette carte ne peut être posée que sur un hippopotame ou sur une couleur identique. Celui qui prend les cartes ne peut pas rejouer après.



Pose-la sur n'importe quelle carte. **Tous les joueurs doivent crier "Dingo !" et taper sur la carte**. Le moins rapide doit **prendre une carte dans le jeu de celui qui a posé la carte Dingo**. Pour reprendre la partie, le joueur suivant doit poser un des animaux présents sur la carte Dingo, s'il ne peut pas, il doit piocher.

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est celui qui s'est **débarrassé en premier de toutes ses cartes**. La partie s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec des cartes en main.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- **... la pioche est finie ?** On retourne le talon pour constituer une nouvelle pioche (sans mélanger).
- **... si la première carte du talon est une carte Dingo ?** On applique la règle ! (ex : si c'est un hippopotame, le premier joueur prend deux cartes.)