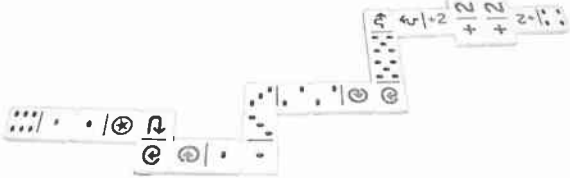
1957



Gigamic at www.gigamic.com

DinGomino

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).

Copyright 2001Gigamic s.a , based on an idea by G.B. concept

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

+ 2 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.

Copyright 2001Gigamic s.a , based on an idea by G.B. concept

SPIELAUSSTATTUNG UND SPIELVORBEREITUNG

DINGOMINOS haben PUNKTE (1 bis 6), JOKER oder AKTIONEN. Die DINGOMINOS des Pools werden verdeckt, d.h. mit der Vorderseite nach unten, auf den Tisch gelegt. Die Spieler ziehen ihre DINGOMINOS und stellen Sie hochkant mit der Vorderseite zu sich auf den Tisch. Am Anfang der Partie zieht jeder Spieler 12 DINGOMINOS (bei 2 Spielern), 10 DINGOMINOS (bei 3 Spielern), 8 DINGOMINOS (bei 4 Spielern) bzw. 6 DINGOMINOS (bei 5 und mehr Spielern).

ZIEL DES SPIELS:

Alle DINGOMINOS anlegen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen seiner DINGOMINOS auslegt. Die anderen Spieler legen dann der Reihe nach an einem Ende der Kette einen passenden DINGOMINO mit dem gleichen Zeichen an (Abb. 1). Wenn ein Spieler nicht anlegen kann oder will, nimmt er einen DINGOMINO aus dem Pool. Wenn er den gezogenen DINGOMINO anlegen kann, kann er dies tun; wenn nicht, setzt er aus.

AKTIONEN

Eine nach innen angelegte Aktion hat keine Wirkung. Eine nach außen angelegte Aktion hat folgende Konsequenzen:

- **NOCH EINMAL SPIELEN:**

Der Spieler darf noch einmal spielen (Abb. 1). Er kann genauso oft noch einmal spielen, wie er Aktions-Dominos NOCH EINMAL SPIELEN nach außen anlegt (Abb. 2). Wenn er nicht anlegen kann oder möchte, muss er einen DINGOMINO aus dem Pool nehmen.

- **AUSSETZEN:**

Der nächste Spieler setzt aus (Abb. 3). Bei 2 Spielern hat diese Aktion die gleichen Konsequenzen wie NOCH EINMAL SPIELEN.

- **RICHTUNG UMKEHREN:**

Die Spielrichtung wird umgekehrt (Abb. 4).

Copyright 2001Gigamic s.a , based on an idea by G.B. concept

- **+2 POOL:**

Der nächste Spieler muss 2 DINGOMINOS aus dem Pool nehmen, bevor er spielen darf (Abb. 5).

- **+ 2 KONTERN:**

Mit dieser Aktion kann eine Aktion POOL gekontert werden: Der nächste Spieler muss 4 DINGOMINOS ziehen, es sei denn, er legt selbst eine Aktion KONTERN an, um den nächsten Spieler zu zwingen, 6 DINGOMINOS aus dem Pool zu nehmen usw. (Abb. 6 & 7). Bemerkung: Eine Aktion POOL oder eine Serie KONTERN haben eine einmalige Wirkung, sofort nachdem sie angelegt wurden.

JOKER :

Ein Joker kann an jedes andere Zeichen angelegt werden. Er wird immer innen, an dem vorherigen DINGOMINO angelegt (Abb. 8).

ENDE DES SPIELS Ein Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler seinen letzten DINGOMINO angelegt hat oder wenn keiner der Spieler mehr einen DINGOMINO anlegen kann und der Pool leer ist.

PUNKTEZÄHLEN Am Ende des Spiels zählen die Spieler die Punkte der innen verbleibenden DINGOMINOS zusammen. Ein DINGOMINO hat den Wert der addierten Punkte seiner beiden Seiten. Punkt-DINGOMINOS haben den Wert ihrer Zahl (1 bis 6), Aktionen zählen 10 Punkte und JOKER 50 Punkte (Abb. 9). Wenn ein Spieler alle seine DINGOMINOS angelegt hat, werden ihm 50 Minuspunkte gutgeschrieben.

ENDE EINER PARTIE

Nach mehreren Spielen werden die Spieler in umgekehrter Reihenfolge der notierten Punkte aufgestellt: Der Spieler, der die wenigsten Punkte hat, hat gewonnen.

Variante "Offenes Spiel"

Die Spieler legen ihre DINGOMINOS mit der Vorderseite nach oben aus; jeder Spieler kennt also das Spiel des anderen. Ein Spieler muss einen DINGOMINO auslegen, wenn er kann. Er nimmt nur dann einen DINGOMINO aus dem Pool, wenn er keinen anlegen kann.

Copyright 2001Gigamic s.a , based on an idea by G.B. concept