

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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 connaît les jeux adverses. Un joueur doit poser si il le peut: il ne pioche que si il y est obligé.