

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



MIRO-DINGO

 Dès 4 ans

 De 2 à 6 joueurs

 **Contenu :**

40 cartes « qu'est-ce qui ne va pas ? » 

40 cartes « qu'est-ce qui manque ? » 

40 cartes « quelle différence y a-t-il ? » 

2 plastiques rouges

 **But du jeu :** Gagner le maximum de cartes

 **Règle du jeu :** Toutes les cartes sont disposées, face cachée, au milieu des joueurs. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur tire une carte, qu'il pose au milieu de tous les joueurs. Personne n'a le droit de prendre la carte.



En fonction du symbole, il faut trouver :
 ce qui ne va pas dans le dessin,  ce qui manque, ou  quelle différence il y a.

Le premier joueur qui trouve la solution crie « miro-dingo » !

Il explique aux autres joueurs sa réponse puis il vérifie en plaçant le plastique rouge sur le dos de la carte : la solution apparaît. S'il a raison, il garde la carte, sinon il la remet sous la pile. C'est ensuite au joueur suivant de tirer une carte, et ainsi de suite.

Suivant l'humeur et l'âge des joueurs, on définit en début de partie le nombre de cartes mises en jeu.

À la fin d'une partie, chaque joueur compte les cartes qu'il a gagnées.



Contient de petites pièces pouvant être ingérées.