

**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.