

Es ist lustig.
Es ist einfach.
Es ist ...



von Haim Shafir

Spieler: 3 – 7

Inhalt: 35 Spielkarten

Alter: ab 5 Jahren

21 Chips

Dauer: ca. 20 Minuten

1 Anleitung



SPIELIDEE

Jeder Spieler hat fünf Karten auf der Hand. Er muß immer eine Karte verdeckt an seinen rechten Mitspieler abgeben und bekommt gleichzeitig von links eine neue Karte. Ziel ist es, als Erster fünf gleiche Karten zu sammeln. Wer dies schafft, schlägt ganz schnell mit einer Hand in die Tischmitte und ruft laut „Dingo“. Dafür erhält er einen Chip. Wer am Ende des Spiels die meisten Chips besitzt, hat gewonnen.



SPIELVORBEREITUNG

Zuerst müssen die Spielkarten sortiert werden. Für jeden Spieler kommt ein Satz mit fünf gleichen Tieren ins Spiel. Der Rest der Karten wird nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel. Nur bei sieben Spielern werden alle Karten benötigt.

Beispiel: Vier Spieler gleich vier Sätze mit je fünf gleichen Tieren.



Jetzt werden die Karten gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand und drei Chips, die er vor sich ablegt.



SPIELABLAUF

Weitergeben

Die folgende Aktion führen alle Spieler gleichzeitig aus.

Jeder Spieler nimmt eine beliebige seiner Karten und schiebt diese verdeckt zu seinem rechten Mitspieler. Dieser wartet solange mit dem Aufnehmen der Karte, bis ein Spieler das Kommando „Jetzt“ gibt. Erst dann nehmen alle Spieler ihre neue Karte auf die Hand.



Das Weitergeben wird so lange wiederholt, bis ein oder mehrere Spieler fünf gleiche Tiere auf der Hand haben.

Dingo

Sobald ein Spieler fünf gleiche Karten gesammelt hat, schlägt er mit einer Hand so schnell wie möglich in die Tischmitte und ruft laut „Dingo“.

Der Spieler muß seine Hand in der Tischmitte liegen lassen, er darf sie nicht zurückziehen. Denn sobald die Mitspieler den Ruf „Dingo“ hören, müssen sie ebenfalls so schnell wie möglich reagieren und ihrerseits eine Hand auf seine Hand legen. Es entsteht ein Händeturm.

Der Spieler, dessen Hand ganz oben liegt, muß dem Spieler, der „Dingo“ gerufen hat, einen seiner Chips abgeben.

Die fünf gleichen Karten müssen den Mitspielern gezeigt werden. Hat er einen Fehler gemacht und keine fünf gleichen Tiere gesammelt, muß er einen Chip abgeben, der aus dem Spiel genommen wird.

Neue Spielrunde

Nun sammelt der Spieler, der den Chip erhalten hat, alle Karten ein und mischt sie. Er verteilt wieder fünf Karten an jeden Spieler. Danach beginnt die Spielrunde von vorne.



SPIELLENDE

Zu Beginn einigen sich die Spieler auf die Anzahl der Spielrunden, die sie spielen wollen. Es sollten aber mindestens so viele Runden sein, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen.

Wer nach der vereinbarten Rundenanzahl die meisten Chips besitzt, hat gewonnen.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de
e-mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX



Haim Shafir

Content:

7 Sets of 5 cards showing the same animal motif
21 chips



PREPARATION

The game is started by sorting the cards: Allow one set of 5 identical animal cards for each player. Example: 4 players = 20 cards.

Put the rest of the cards on one side.

The aim of the game is to be the first player to collect a set of 5 identical cards and shout "Dingo".



THE GAME

Shuffle the cards well. Each player is given 5 cards and 3 chips. All players keep the cards in their hands and pass one card to the player on their right until one of the players has 5 identical cards in his hand.



HOW THE CARDS ARE PASSED

Each player takes one card from his hand and places it face down on the table in front of the player to his right.

As soon as all players have put down a card, each player picks up the card passed to him from the player on his left (a command e.g. “now” may also be given for this).

This procedure is repeated until one of the players has 5 identical cards in his hand.

When this happens, the player in question puts his hand down on the table and calls “Dingo”.

As soon as the other players hear the word “Dingo”, they must put their hands on top of the calling player’s hand as quickly as possible.

The last player to put his hand down must give one of his chips to the winner (the hand at the bottom).



END OF GAME

The game continues until the conditions agreed at the beginning of the game are fulfilled, or the player with the highest number of chips is the overall winner.



von Haim Shafir

Inhoud:

7 sets kaarten met elk 5 identieke diermotieven.

21 fiches.



SPELVOORBEREIDING

Men begint met het sorteren van de kaarten. Verzamel per speler een set met elk 5 identieke dierenkaarten.

Voorbeeld: 4 spelers = 20 kaarten.

De rest van de kaarten wordt weggelegd.

Het doel van het spel is als eerste speler 5 identieke kaarten te verzamelen en “Dingo” te roepen.



SPELVERLOOP

De kaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt 5 kaarten en 3 fiches.

Alle spelers pakken hun kaarten en geven ieder een kaart aan de speler ter rechter zijde, net zo lang tot een speler 5 identieke kaarten heeft.



ZO WORDT DOORGEGEVEN

Iedere speler pakt een willekeurige kaart en legt deze omgekeerd bij de speler rechts van hem.

Wanneer alle spelers een kaart neergelegd hebben, pakt iedereen de kaart die van de linker speler komt (dit kan ook door “nu” te roepen).

Het doorgeven wordt net zo lang herhaald totdat één of meerdere spelers 5 identieke kaarten hebben.

Zodra dit gebeurt, slaat de speler met zijn hand midden op tafel en roept: “Dingo!”.

Wanneer de andere spelers het woord “Dingo” horen, moeten ze zo snel mogelijk hun hand op die van de winnaar leggen.

De speler die zijn hand als laatste op die van de winnaar heeft gelegd, moet een fiche aan de winnaar betalen (onderste hand).



EINDE VAN HET SPEL

Het spel wordt net zo lang voortgezet zoals is afgesproken bij het begin; het kan ook zijn dat de speler met de meeste fiches wint.



Haim Shafir

Contient:

7 jeux de cartes avec chacun 5 motifs d'animaux identiques

21 jetons



PRÉPARATION

On commence par joueur trier les cartes. Prendre par joueur un jeu avec à chaque fois 5 motifs d'animaux identiques.

Exemple: 4 joueurs = 20 cartes.

Le reste des cartes est mis de côté.

Le but du jeu est d'être le premier à réunir 5 cartes identiques et à annoncer "Dingo".



DÉROULEMENT DU JEU

On mélange bien les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes et 3 jetons.

Tous les joueurs tiennent leurs cartes en main et passent une carte au joueur qui se trouve à leur droite, ceci jusqu'à ce qu'un joueur ait 5 cartes identiques en main!



COMMENT PASSER UNE CARTE À SON VOISIN

Chaque joueur choisit une carte dans son jeu et la dépose face cachée devant son voisin de droite. Lorsque tous les joueurs ont déposé une carte, chacun ramasse la carte qui lui vient de son voisin de gauche (Ceci peut également se faire au signal).

Le passage des cartes est répété jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueur(s) ai(en)t 5 cartes identiques. Dès qu'un joueur a 5 cartes identiques, il frappe de sa main au milieu de la table et annonce "Dingo!". Lorsque les autres joueurs entendent "Dingo", ils doivent aussi vite que possible mettre leur main sur celle du gagnant!

Le dernier joueur à mettre sa main sur celle du gagnant doit payer un jeton au gagnant (la main du dessous)!



FIN DE LA PARTIE

On continue le jeu aussi longtemps qu'il en a été convenu au départ: le joueur ayant réuni le plus grand nombre de jetons a gagné.



Haim Shafir

Contenuto:

7 gruppi di carte con 5 animali uguali ciascuno

21 fiches



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si inizia scegliendo le carte. Per ogni giocatore si sceglie una serie di 5 carte tutte con lo stesso animale.

Per esempio: 4 giocatori = 20 carte.

Il resto delle carte viene messo in parte.

Lo scopo del gioco è di essere il primo giocatore ad ottenere 5 carte uguali e di chiamare "Dingo".



COME SI GIOCA:

Si mescolano bene le carte. A ogni giocatore vengono date 5 carte e tre fiches.

Tutti i giocatori tengono le carte in mano e passano una carta al giocatore alla loro destra finché uno dei giocatori ha 5 carte uguali in mano!



COSÌ SI PASSANO LE CARTE

Ogni giocatore prende una carta a scelta dalla sua mano e con la figura nascosta la passa al giocatore alla sua destra.

Quando tutti i giocatori hanno posato una carta, ognuno prende la carta passata dal giocatore a sinistra (Si può anche iniziare chiamando "Adesso!").

Si continua a passare le carte finché uno o più giocatori non hanno 5 carte uguali.

Non appena un giocatore ha 5 carte uguali, mette la sua mano al centro del tavolo e chiama "Dingo!".

Quando gli altri giocatori sentono la parola "Dingo", devono mettere la mano il più velocemente possibile su quella del vincitore.

Il giocatore che mette la sua mano su quella del vincitore per ultimo (mano sopra tutte le altre) deve pagare una fiche al vincitore.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco si continua in base alle regole stabilite all'inizio del gioco: per esempio vince il giocatore con il maggior numero di fiches.