

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**Spelregels • Règles du jeu  
Rules of the game**

355



# BINGO AVEC DÉS

Pour 2-4 joueurs  
A partir de 7 ans

F

## CONTENU

12 cartes COMBO imprimées recto-verso, 36 dés blancs, 1 dé rouge et une piste pour lancer les dés.

## BUT DU JEU

Être le premier à totaliser 300 points.

Une manche est terminée dès qu'un joueur a aligné une rangée complète de dés - verticalement, horizontalement ou en diagonale - sur sa carte.

Il marque alors 100 points ; les joueurs qui ont aligné quatre dés marquent 50 points et ceux qui en ont aligné trois marquent 25 points.

## PRÉPARATION

On distribue les dés, le même nombre pour chaque joueur. Chaque joueur choisit une carte COMBO. Puis on lance le dé rouge à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence à jouer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LES CARTES

On pose les cartes devant soi comme quand on joue au Bingo. L'exemple donné ci-dessous permet de mieux comprendre comment utiliser les cartes.

Exemple 1

Quand on a lancé les dés, on commence par regarder sur quel chiffre s'est arrêté le dé rouge. On cherche alors sur sa carte le dé qui correspond à ce chiffre dans la rangée des dés rouges.

Quand on a trouvé le dé rouge en question, on regarde la colonne des dés blancs située en dessous pour voir si on y trouve des cases vides portant les mêmes chiffres que ceux qu'on vient d'obtenir avec ces dés.

Le dé rouge représenté tout en haut de la carte COMBO est celui qui en fait NE figure PAS sur la carte en question. Avoir de la chance en jouant, ce sera donc ne pas faire ce chiffre en lançant le dé rouge.

L'étoile qui figure au centre de la carte compte comme un joker. On n'a pas besoin de poser de dé dessus.

## LE JEU

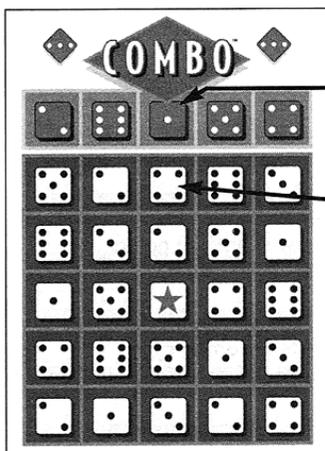
On met le dé rouge et trois de ses dés blancs dans le gobelet et on les lance.

Le dé rouge indique la colonne de la carte dans laquelle on pourra placer les dés blancs qu'on vient de lancer.

Si on trouve dans la colonne en question une, deux ou trois cases vides correspondant aux dés blancs qu'on vient de lancer, on doit en placer au minimum un dans la colonne.

On peut si on le souhaite en placer deux ou même les trois dans la mesure où ils correspondent aux cases vides qui figurent dans la colonne.

### Exemple 3B



En relançant ses dés, le joueur obtient un 1 avec le dé rouge et un 4 avec le dé blanc.

Étant donné qu'il y a une case « 4 » vide dans la colonne correspondant au 1 rouge, il doit placer le dé blanc sur cette case. Il peut alors ou bien passer la main ou bien prendre trois nouveaux dés blancs et les lancer avec le dé rouge. Le joueur décide de continuer.

### S'EMPARER DU DÉ D'UN ADVERSAIRE

Si le dé rouge qu'on vient de lancer indique le même chiffre que le dé rouge qui figure tout en haut de la carte COMBO (c'est-à-dire, dans l'exemple retenu, si le joueur fait un 3 avec le dé rouge), OU BIEN si on ne peut placer aucun des trois dés blancs qu'on vient de jeter, dans la bonne colonne, les autres joueurs peuvent, l'un après l'autre, prendre un de ces dés blancs pour le placer sur leur propre carte COMBO. Bien entendu, ils ne peuvent en prendre un que s'ils peuvent le placer sur leur carte dans la bonne colonne. C'est le joueur de gauche qui regarde le premier s'il peut placer un des dés blancs sur sa carte (dans la colonne du dé rouge 3 d'après notre exemple) ; s'il peut en placer plusieurs, il en choisit un. Chaque joueur fait de même, à tour de rôle, mais il se peut que certains joueurs ne puissent pas prendre un des dés blancs.

Si après ce tour il reste encore des dés blancs, on les récupère mais on passe la main à son voisin de gauche. Quand on décide de terminer son tour ou quand on perd la main, on passe le dé rouge à son voisin de gauche qui joue à son tour en suivant les mêmes principes.

### PLUS DE DÉS?

Si on place ses dés et qu'on n'en a plus pour poursuivre son tour, on passe la main à son voisin de gauche. Au tour suivant, on prend un, deux ou trois dés de sa carte et on le(s) lance avec le dé rouge. On continue alors de jouer selon les mêmes règles (comme expliqué précédemment).

### TERMINER UNE MANCHE ET MARQUER DES POINTS

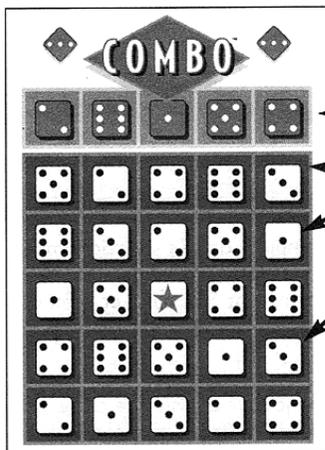
Quand un joueur fait COMBO, c'est-à-dire quand il a aligné cinq dés verticalement, horizontalement ou en diagonale (l'étoile compte comme un dé), il crie « COMBO! ». La manche est terminée. Ce joueur marque 100 points. Tous les autres regardent s'ils ont au moins aligné quatre dés - ils marquent alors 50 points - ou trois dés - ils marquent alors 25 points. On ne marque des points que pour une rangée de dés, celle qui donne donc le plus de points. Par exemple, si un joueur a une rangée de quatre dés et une autre de trois dés, il ne marque que les 50 points qui correspondent à la rangée de quatre dés.

### POUR GAGNER LA PARTIE

La partie est finie dès qu'un joueur totalise 300 points. C'est lui le vainqueur. Il peut très bien marquer les points qui lui manquent en cours de manche.

**Attention:** si un joueur a deux « COMBO » d'un coup durant la même manche (cinq dés alignés horizontalement et verticalement, ou verticalement et en diagonale, etc.), il remporte automatiquement la partie.

### Exemple 2



Dans cet exemple retenu, le joueur a fait un 4 avec le dé rouge, et un 1, un 3 et un 5 avec les dés blancs.

Il peut placer le 1 sur sa carte. Il a le choix entre deux cases pour placer le 3. Mais il n'y a pas de case où placer le 5. Le joueur doit placer au moins l'un des dés blancs sur sa carte. Dans le cas présent, soit le 1, soit le 3, soit les deux ; ensuite, s'il le souhaite, il relance le dé rouge avec le dé blanc restant.

Quand on a placé au moins l'un des dés blancs sur sa carte, on a le choix entre s'arrêter ou relancer les dés qui restent avec le dé rouge.

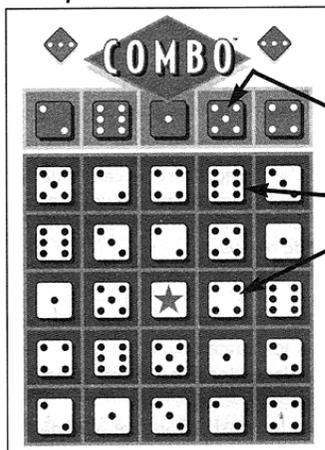
Mais attention, on court un risque en faisant cela (voir le paragraphe : S'emparer des dés d'un adversaire). Mais après tout, qui ne tente rien n'a rien !

**Si on peut placer les trois dés blancs dans la colonne**, on peut choisir de le faire et de continuer de jouer en prenant trois nouveaux dés qu'on lance avec le dé rouge.

Tant qu'on peut placer au moins l'un des dés blancs dans la bonne colonne, on peut garder la main et choisir de continuer à lancer les dés.

Quand un joueur décide d'arrêter, il donne le dé rouge à son voisin de gauche qui va jouer à son tour en suivant les mêmes principes.

### Exemple 3A



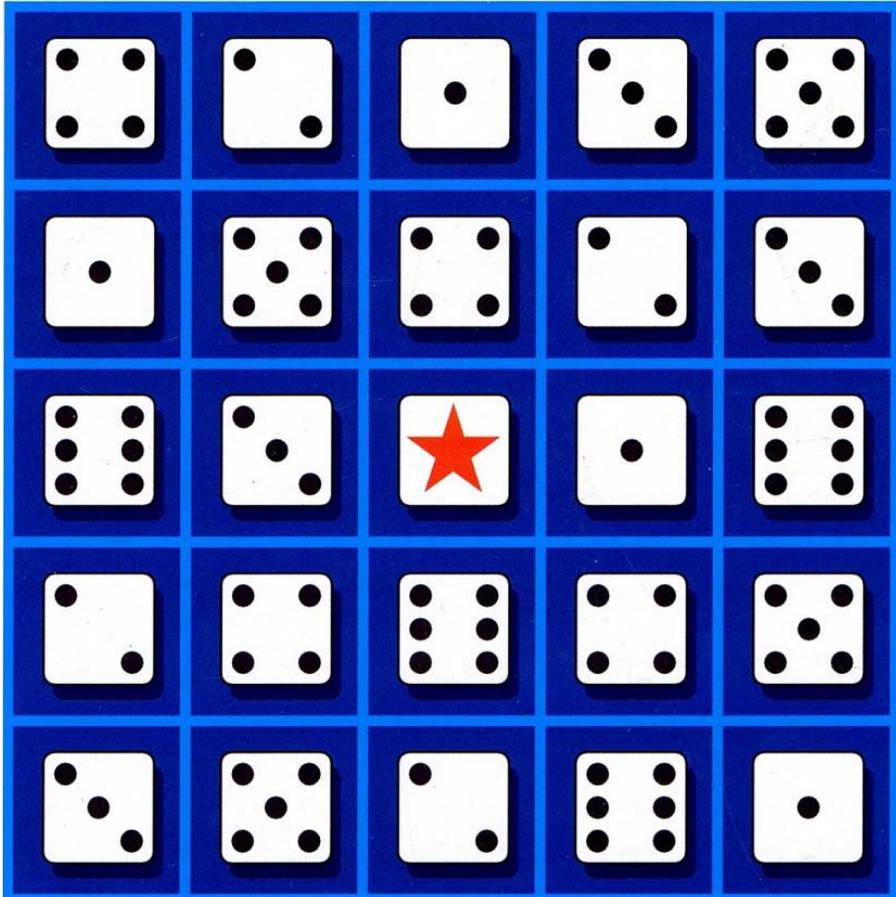
Dans cet exemple, le joueur a fait un 5 avec le dé rouge, un 4, un 6 et un 3 avec les dés blancs.

Le joueur décide de poser dans la colonne correspondant au dé rouge 5 les dés blancs 4 et 6. Il a alors le choix entre passer la main ou relancer le dé blanc restant avec le dé rouge.

Il choisit de relancer ces deux dés. L'exemple 3B nous montre le résultat de ce jet.

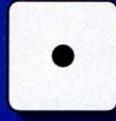
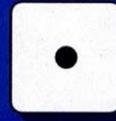
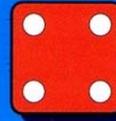
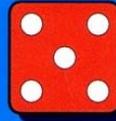


# COMBO™



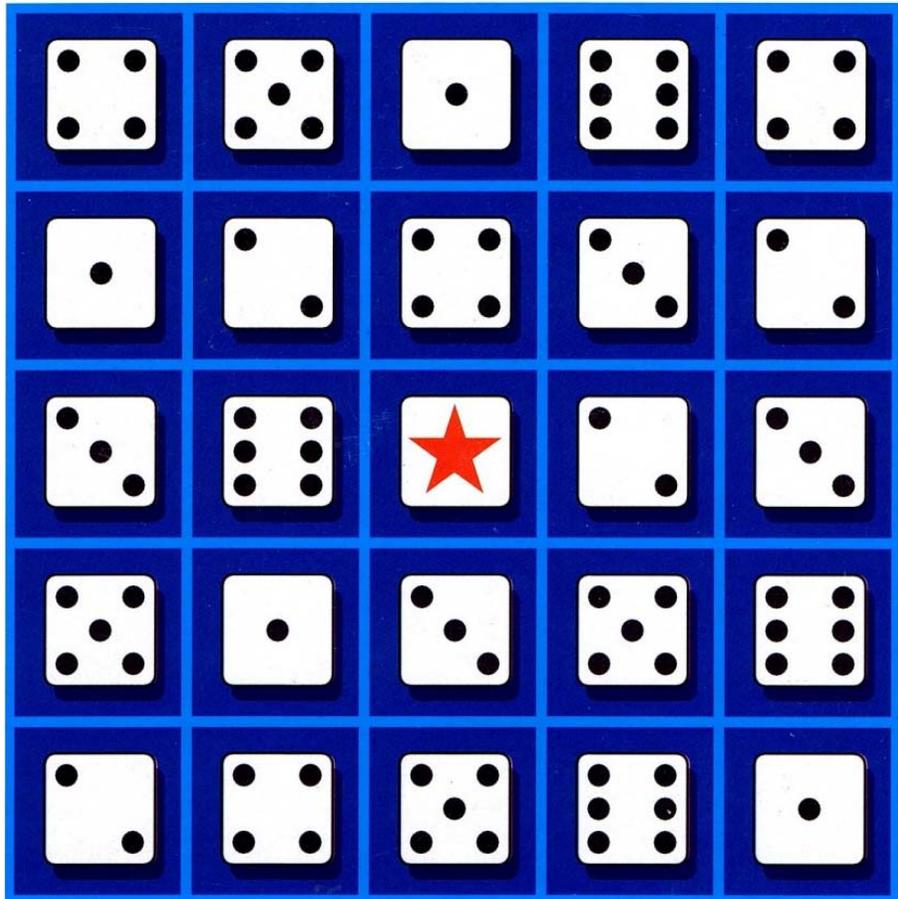


# COMBO™

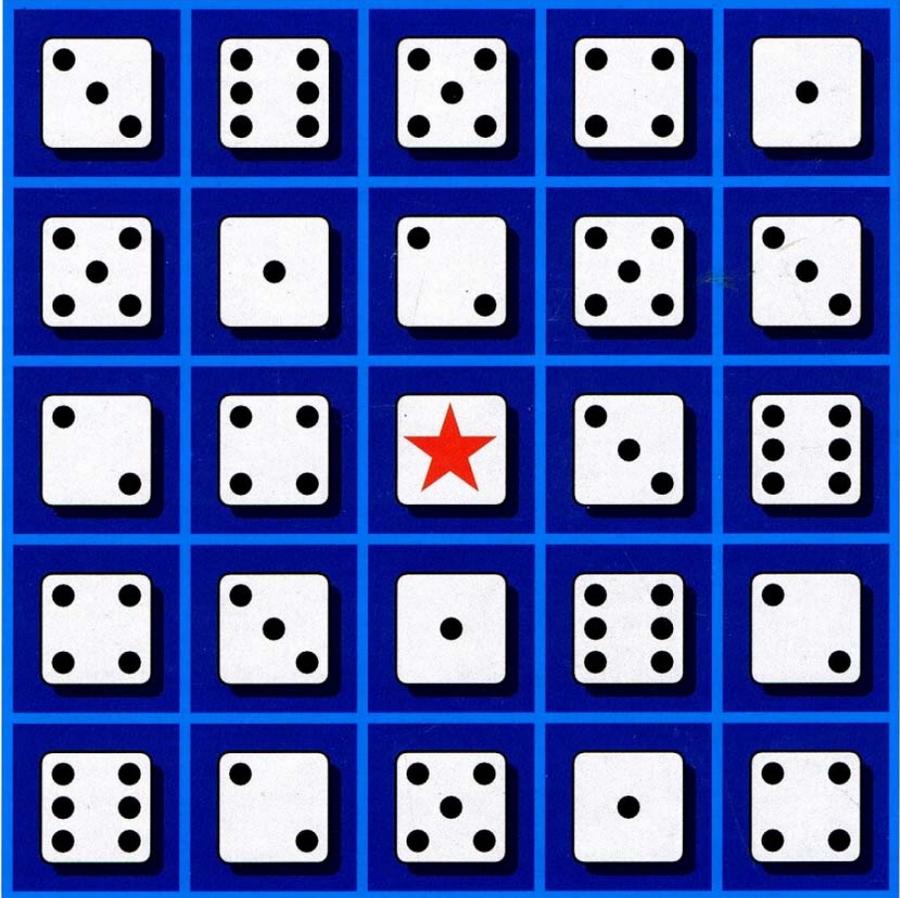




# COMBO™

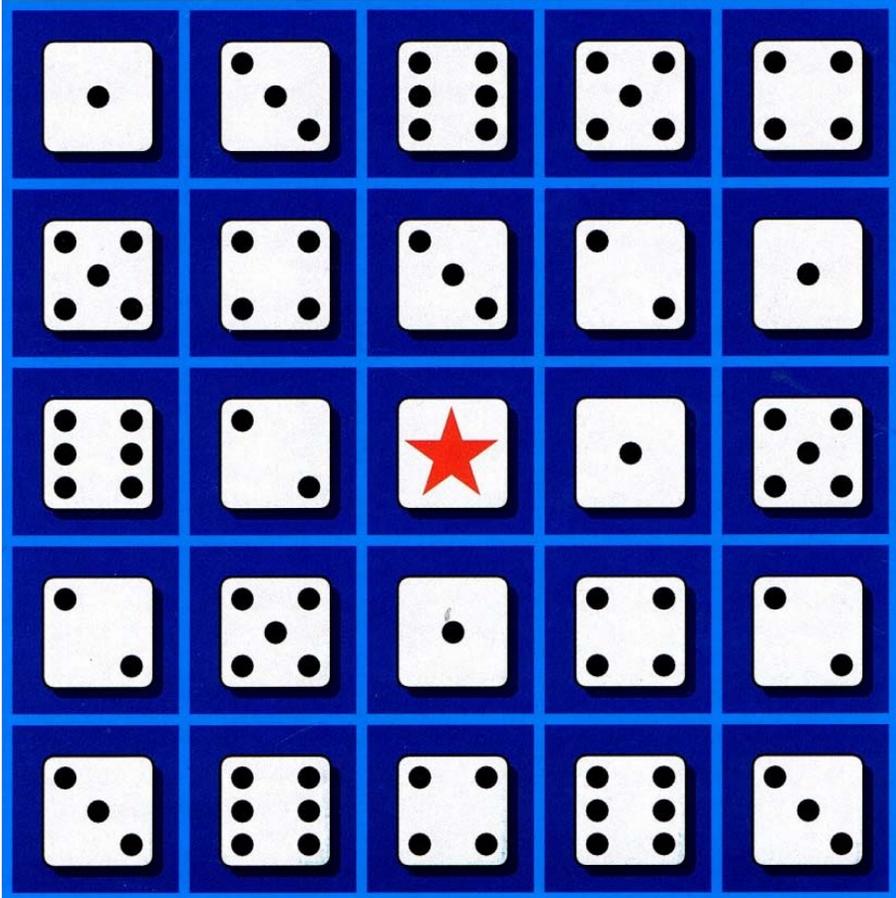


COMBO™



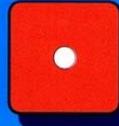
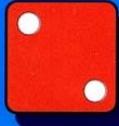


# COMBO™





# COMBO™



COMBO™



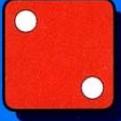


# COMBO™



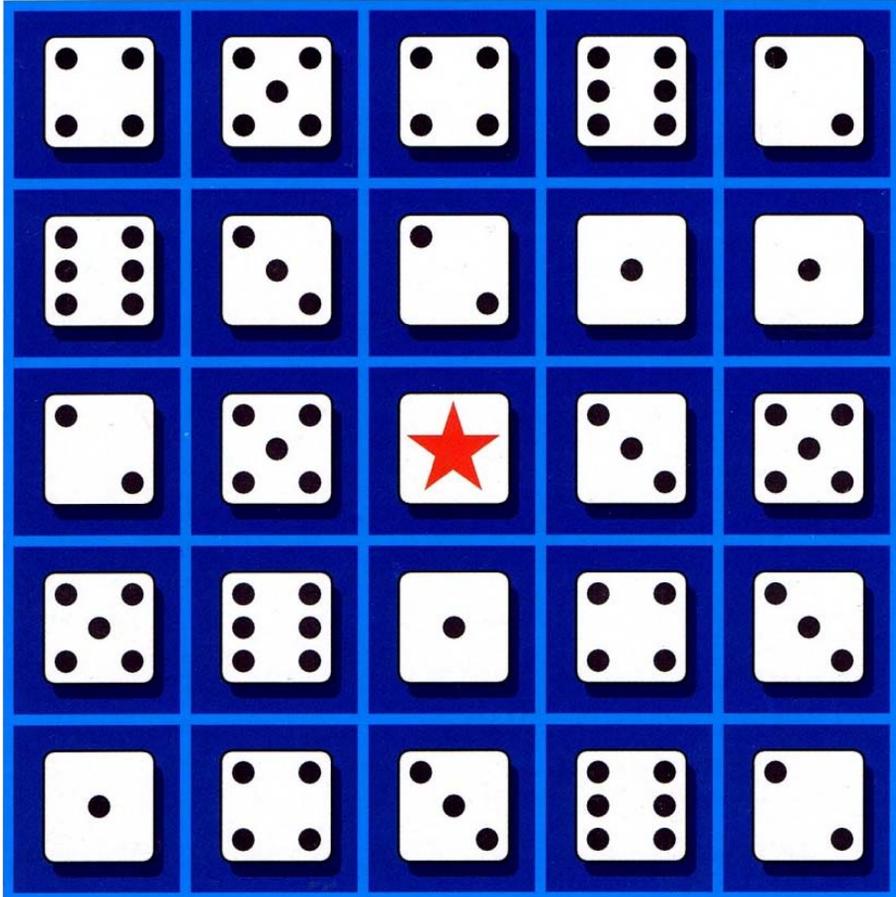


# COMBO™



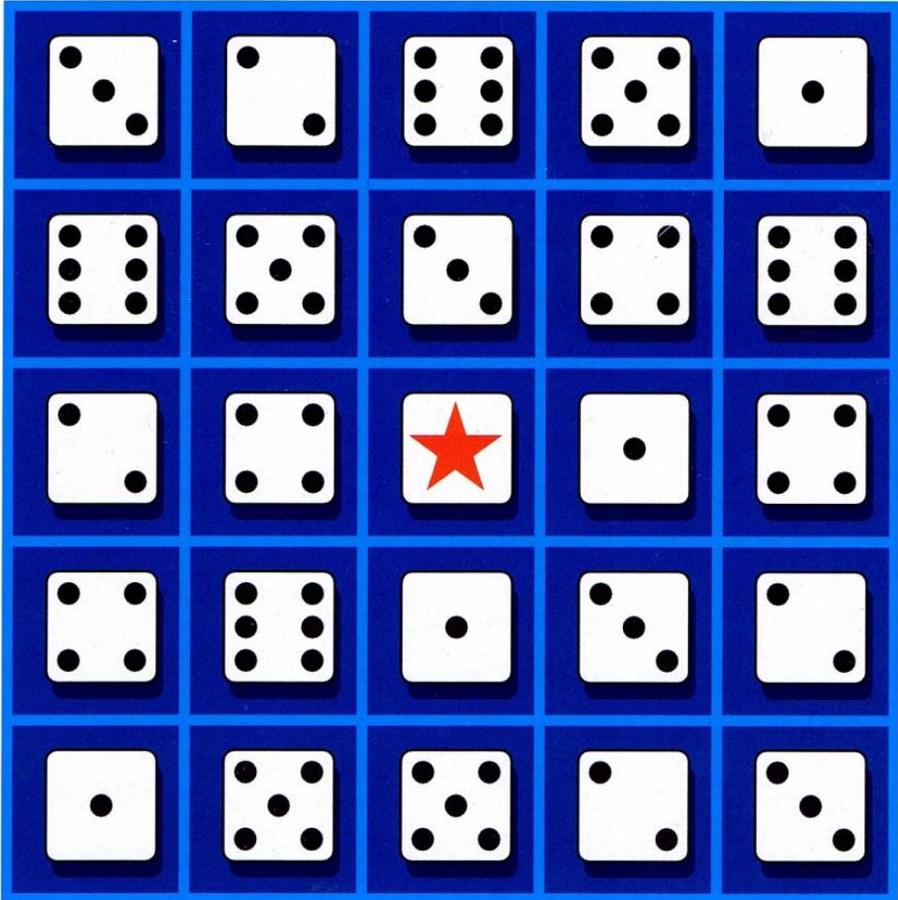


# COMBO™



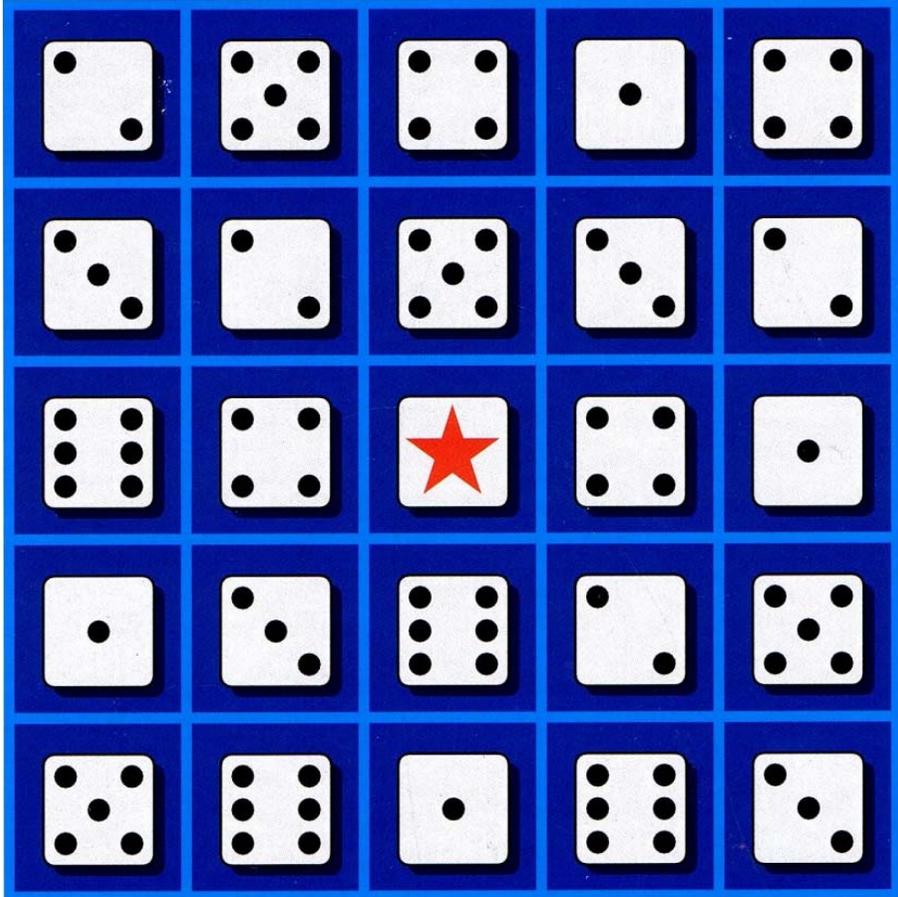


# COMBO™

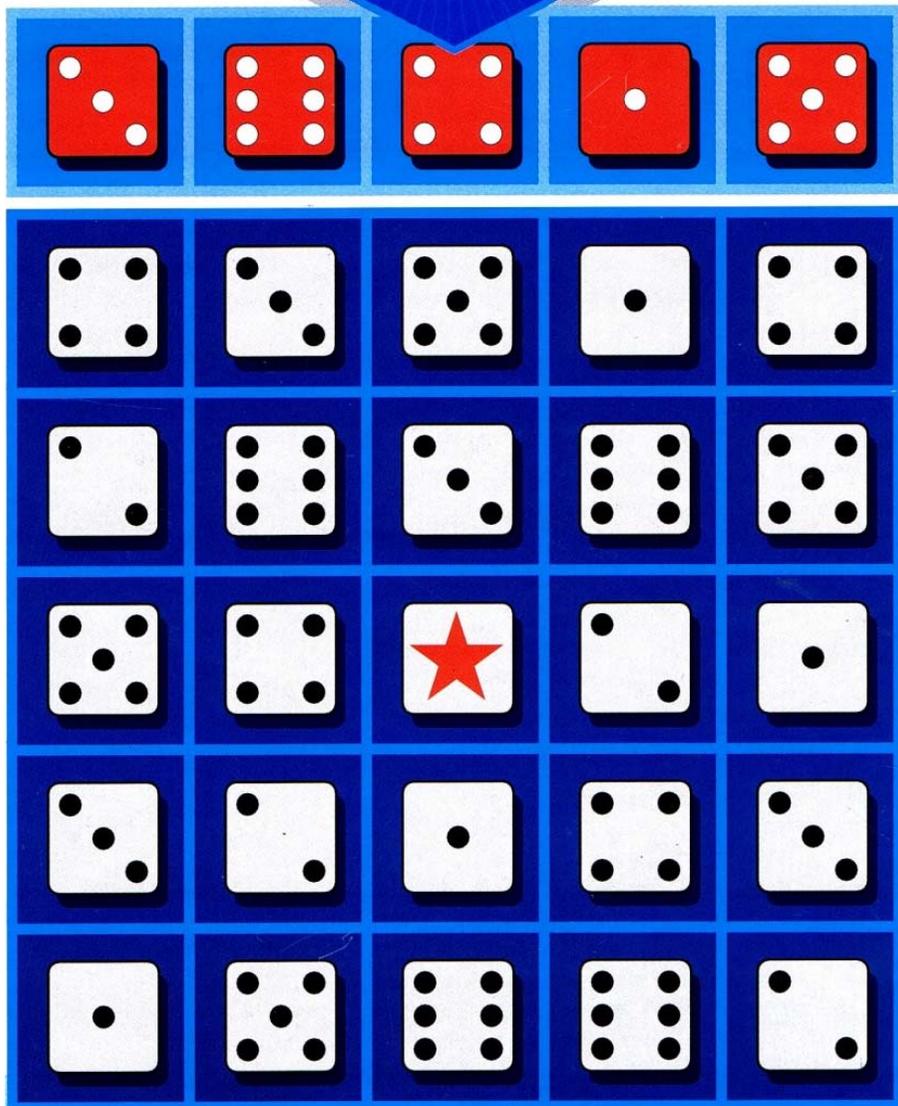




# COMBO™

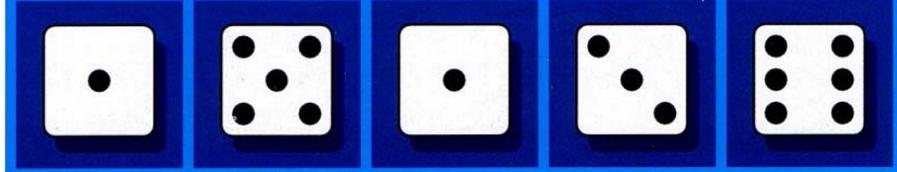
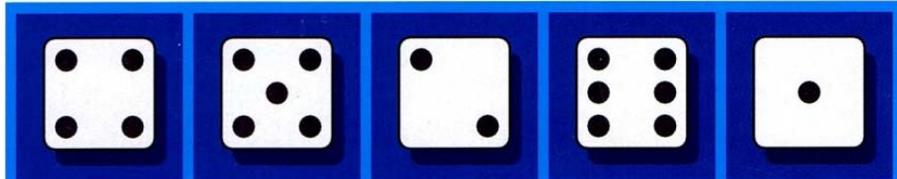


# COMBO™

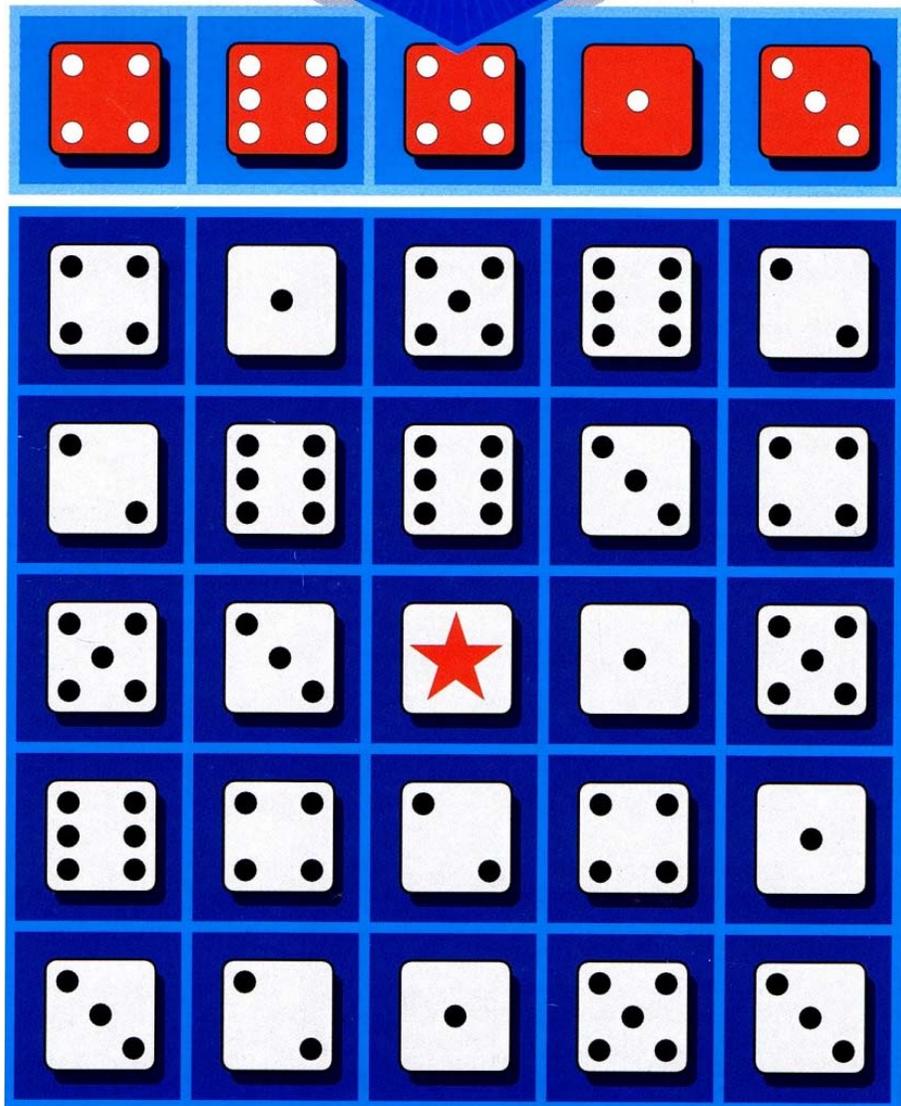




# COMBO™

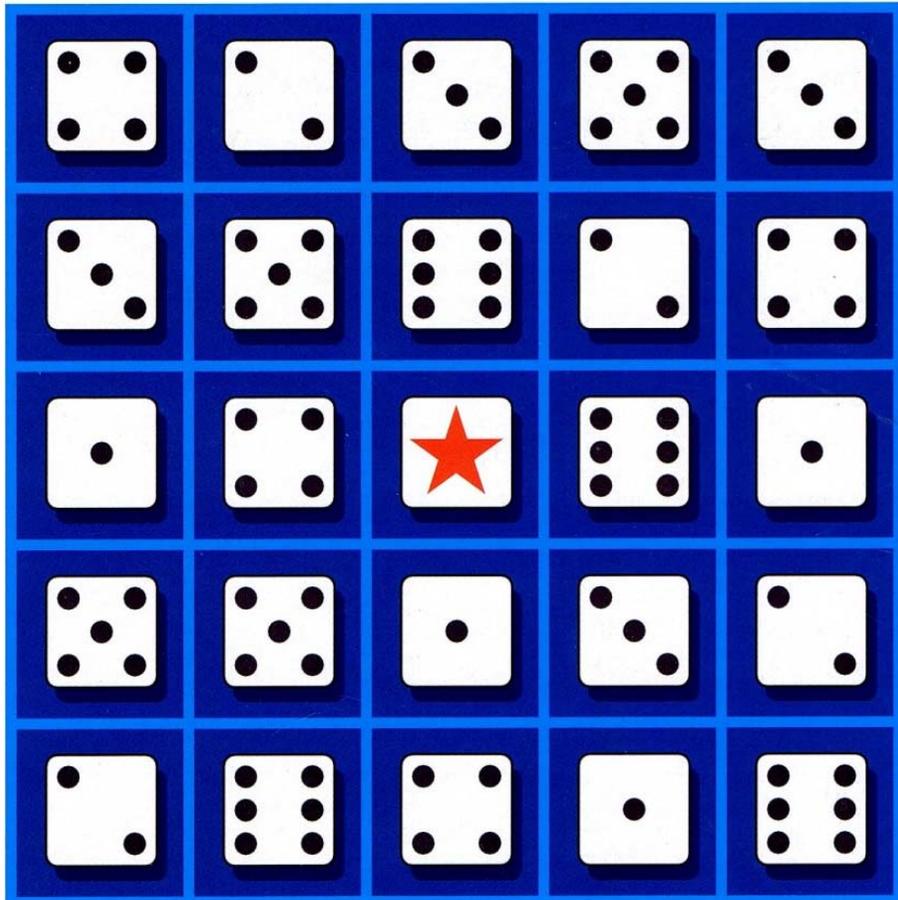


# COMBO™



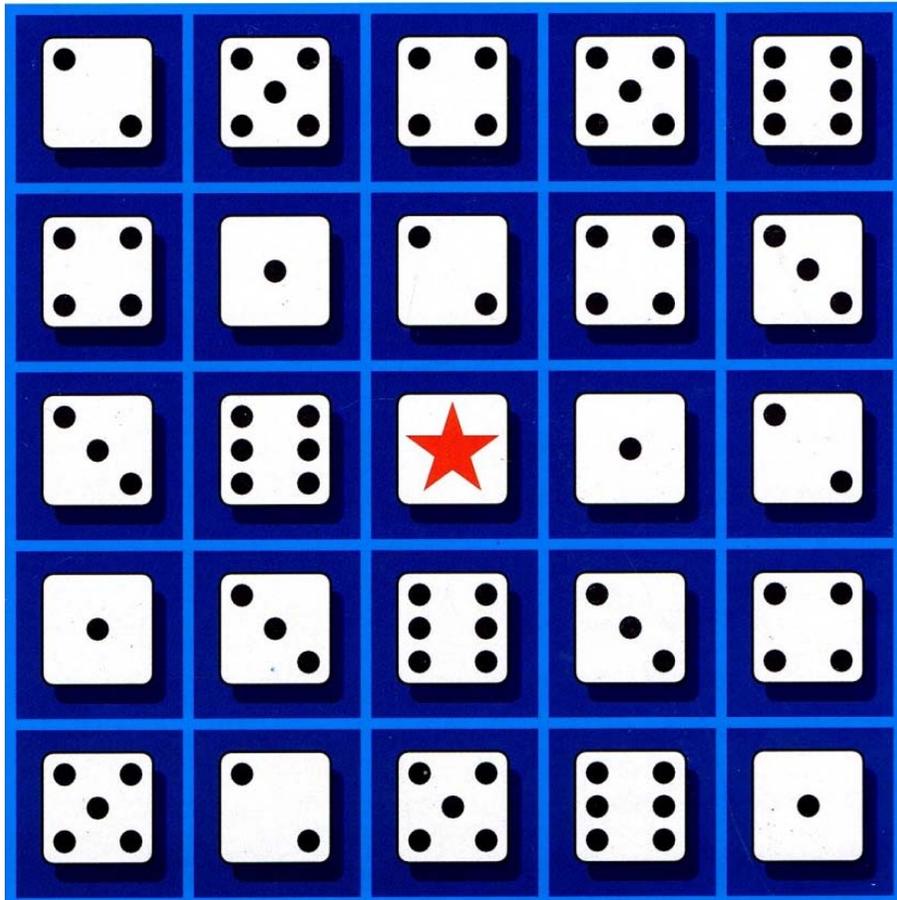


# COMBO™

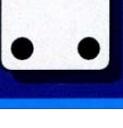




# COMBO™



COMBO™

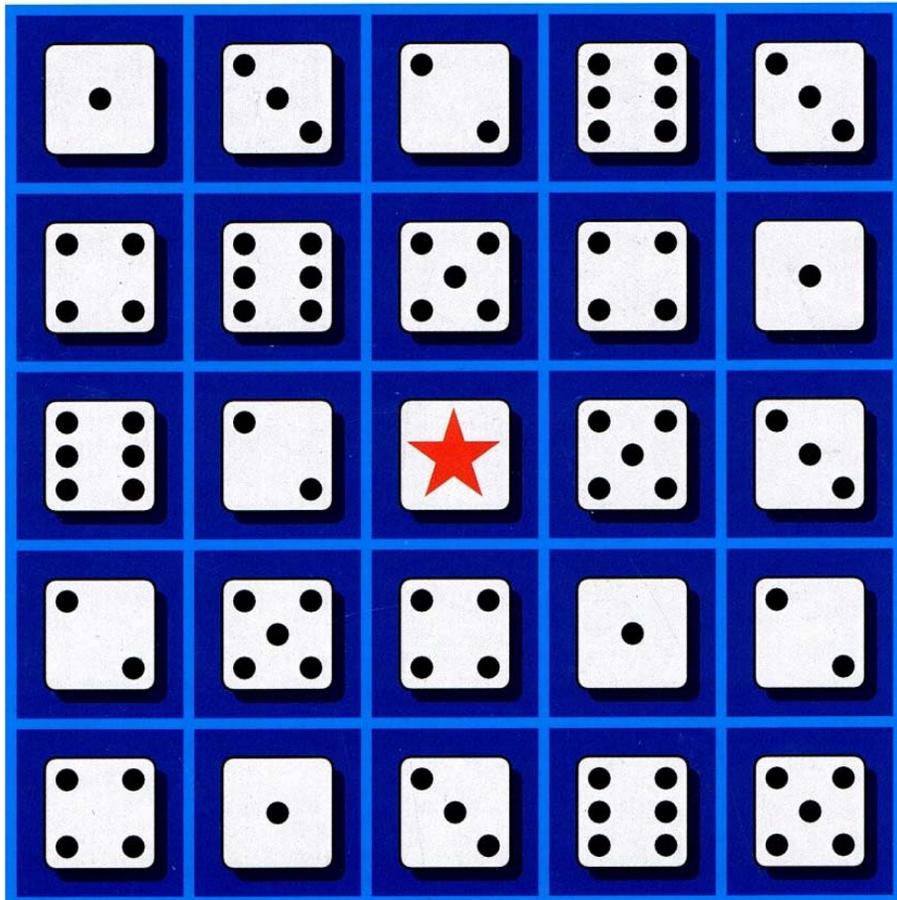
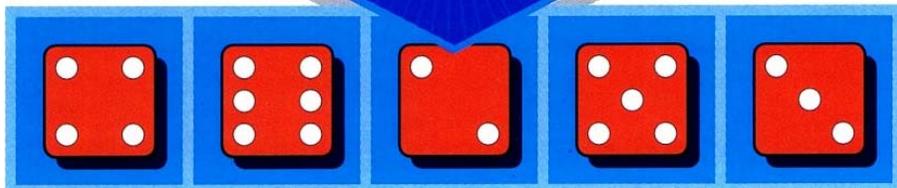
				
				
				
				
				
				



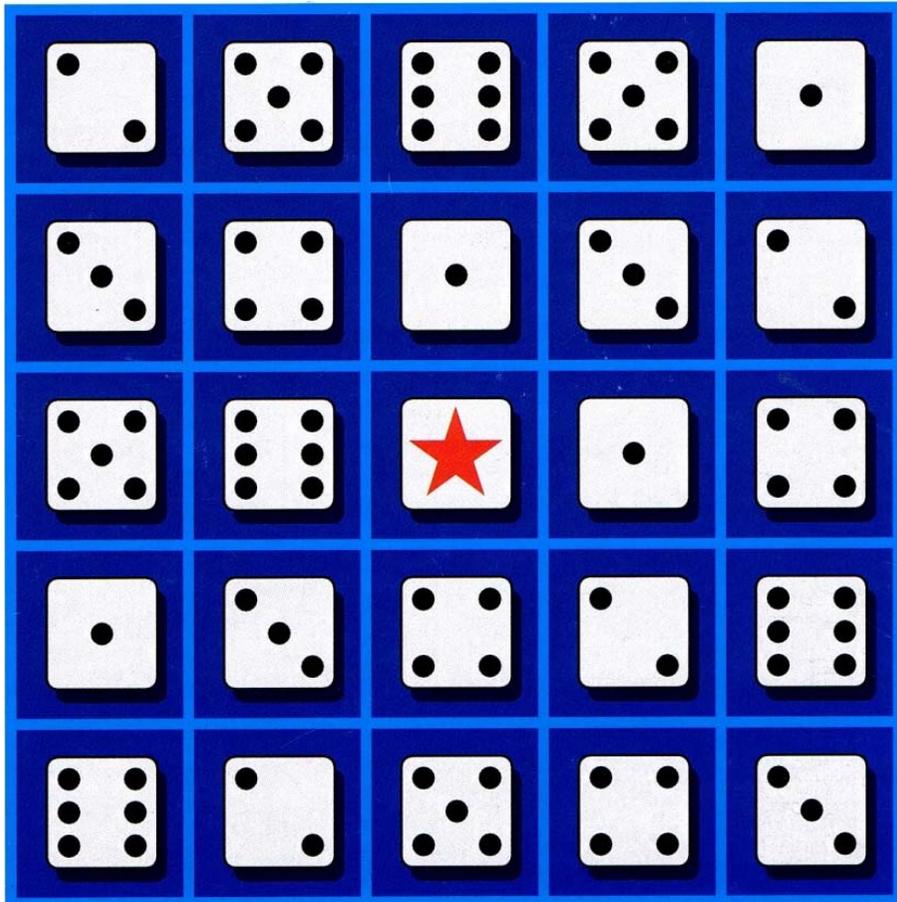
# COMBO™



COMBO™



# COMBO™

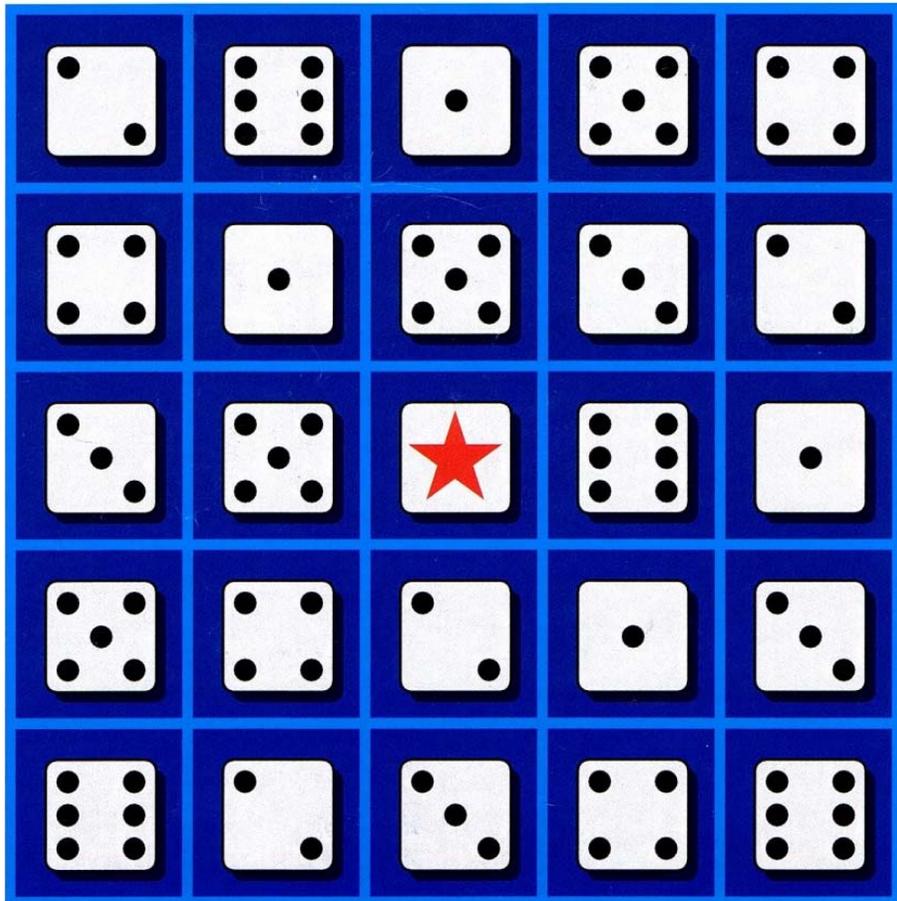
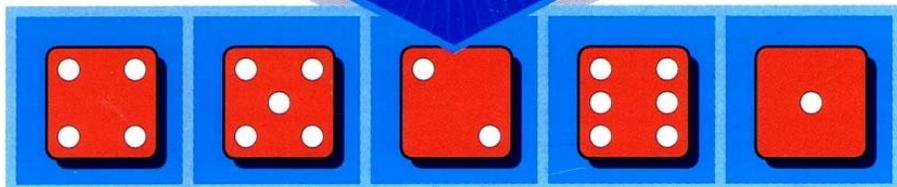




# COMBO™



# COMBO™





# COMBO™

