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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













# **BUT DU JEU**

Etre le premier joueur à rassembler 4 jetons Dingo.

#### CONTENU

1 planche prédécoupée comportant : 1 décor, 1 pièce "maison", 2 roues (1 grande et une petite) et 10 figurines Dingo.

1 planche prédécoupée comportant : 4 cartes de marque Dingo et 13 jetons Dingo.

1 plateau de jeu (fond de boîte) sous lequel sont rangés les éléments suivants :

4 supports pour pions de jeu, 4 flèches en plastique, 1 bouton plastique.

1 planche prédécoupée comportant 4 pions de jeu Dingo.



# REPARATION DU JEU

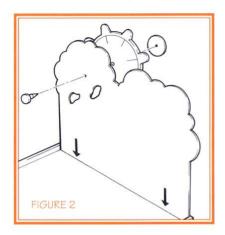
ici à quoi ressemblera le plateau de jeu une fois assemblé. ur préparer le plateau de jeu, suivez les instructions ci-après:

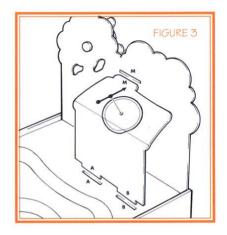


1. Retirez le plateau de jeu de la boîte et sortez les éléments ngés dessous. Evidez tous les trous prédécoupés du plateau puis placez-le dans la boîte.

2. Détachez le décor, la petite roue blanche et la grande roue ngo de la planche prédécoupée puis fixez la grande roue derrière le cor à l'aide du bouton de plastique. Glissez le décor entre le ateau de jeu et le bord de la boîte (voir Figure 2).

3. Détachez la pièce "maison" de la planche prédécoupée. Emboîtez une des 4 flèches en plastique sur la roue qui se trouve sur le toit. Insérez ensuite les languettes A et B de la "maison" dans les trous correspondants du plateau de jeu, et la languette M de la cheminée dans le trou correspondant du décor. Voir Figure 3.



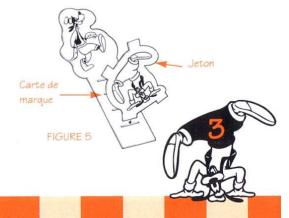


- 4. Emboitez ensuite les 3 flèches restantes à leur place en vous référant à la Figure 1. Retirez les 10 figurines Dingo de la planche prédécoupée et fixez-les à l'aide des languettes dans les trous correspondants du plateau de jeu (C à L). Voir Figure 1.
- 5. Détachez les 4 pions de jeu Dingo de leur support et fixezles sur les supports de la couleur correspondante. Voir Figure 4.

6. Détachez les 4 cartes et les 13 jetons de marque Dingo de leur support. Voir Figure 5.



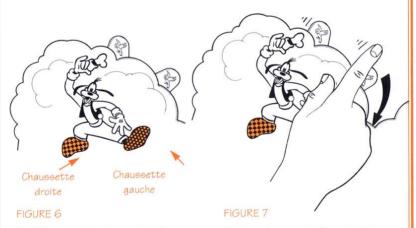
FIGURE 4



- 7. Choisissez un pion de jeu Dingo et placez-le sur la case DEPART dans le coin en bas à gauche du plateau de jeu. Prenez la carte de marque de couleur correspondante et placez-la devant vous. Mettez de côté les pions de jeu et les cartes de marque inutilisés.
  - 8. Placez les 13 jetons Dingo à la portée de tous les joueurs.

#### LA ROUE DINGO

Lorsque vous tournez la roue Dingo, la couleur et le motif de ses chaussettes changent. Préparez la roue de façon que n'apparaissent que deux languettes avec un oiseau. Voir Figure 6. Pour faire tourner la roue, appuyez vers le bas avec votre index sur n'importe laquelle des deux languettes et tournez aussi loin que possible. Voir Figure 7.



Positionnez la roue de telle sorte qu'on ne voie que deux oiseaux. Faites tourner n'importe lequel des deux oiseaux avec votre doigt.



# LE JEU

Le joueur le plus jeune commence à jouer puis c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche.

#### A votre tour de jouer :

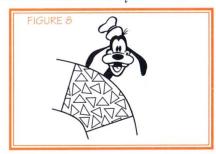
Faites tourner la roue pour changer la couleur et le motif des chaussettes de Dingo. La paire de chaussettes qui apparait détermine alors ce que vous devez faire ensuite:

1) Les deux chaussettes sont différentes. Ca c'est bien Dingo!

Déplacez votre pion sur le parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la première case qui correspond à la chaussette GAUCHE de Dingo (celle qui se trouve à votre droite quand vous

êtes face à lui. Voir Figure 6 page 4).

a) Si derrière cette case sort un Dingo souriant vous avez une chance de gagner un jeton Dingo. Voir Figure 8.



Lancez la flèche de la roue la plus proche de votre case:

- si elle s'arrête dans la zone de couleur, votre tour est terminé
- si elle s'arrête dans la zone Dingo, vous gagnez un jeton Dingo. Prenez un jeton èt fixez-le sur n'importe laquelle des rainures de votre carte de marque. Vous pouvez le placer dans n'importe quelle position. (Voir Figure 5 page 3).
  - Si elle s'arrête entre les deux, relancez-la.

- b) S'il n'y a pas de Dingo derrière cette case, déplacez votre pion jusqu'à la prochaine case libre dont la couleur et le motif correspondent à la chaussette DROITE de Dingo. Votre tour est alors terminé sauf si un Dingo souriant sort de derrière cette case. Vous procédez alors comme précédemment.
- 2) Les deux chaussettes sont identiques. Cela ne ressemble pas à Dingo:

Vous devez donner un de vos jetons Dingo au joueur de votre choix (si vous en avez). Votre tour est alors terminé.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs obtienne 4 jetons Dingo. Vous devrez donc peut-être faire plusieurs fois le tour du plateau de jeu.

### LE GAGNANT

Le premier joueur qui obtient son quatrième jeton Dingo, gagne la partie.



© Disney.

Jeu © 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.

