

Association départementale OCCE de la Gironde,
22, rue des Sablières 33800 BORDEAUX
Tel : 05 56 91 67 55 - Fax : 05 56 92 87 67 - Courriel : ad33@occe.coop
Site Internet : <http://www.occe.coop/ad33>

DINGO DISC – inventaire



- 1 grande boîte avec couvercle contenant les pièces
- 1 potence avec un disque suspendu
- Pions cylindriques pour jouer : 20 grands, 20 moyens et 20 petits
- 1 dé avec des faces couleur
- 1 dé classique
- 1 règle du jeu

Association départementale OCCE de la Gironde,
22, rue des Sablières 33800 BORDEAUX
Tel : 05 56 91 67 55 - Fax : 05 56 92 87 67 - Courriel : ad33@occe.coop
Site Internet : <http://www.occe.coop/ad33>

DINGO DISC – Règle du jeu



But du jeu :

Le joueur doit poser tous ses pions sur le disque en équilibre.

Règle du jeu – version 1 :

1. Distribution des pions :

Chaque joueur a le même nombre de pions suivant le tableau ci-dessous :

Pour 2 joueurs, chaque joueur a	8 grands,	8 moyens,	8 petits ;
Pour 3 joueurs, chaque joueur a	6 grands,	6 moyens,	6 petits ;
Pour 4 joueurs, chaque joueur a	5 grands,	5 moyens,	5 petits ;
Pour 5 joueurs, chaque joueur a	4 grands,	4 moyens,	4 petits ;
Pour 6 joueurs, chaque joueur a	3 grands,	3 moyens,	3 petits ;

2. Lancement des dés :

Le premier joueur (le plus jeune ?) lance les 2 dés.

3. Résultat du lancer :

Dé couleur : la face du dé détermine la zone du disque sur laquelle le joueur posera un pion de la taille de son choix.

Dé chiffre : **face 1** = pénalité ! Le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs un pion de la taille de leur choix.

Face 2, 3, 4, 5 ou 6 : détermine l'emplacement où le joueur posera 1 pion de la taille de son choix.

- Si une fois le pion posé, le disque reste en équilibre et qu'aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le disque penche et qu'un ou plusieurs pions tombent, le joueur récupère les pions tombés en laissant sur le disque les pions même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

4. Fin de la partie :

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions. Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions, alors il y a MATCH NUL.

5. Recommandations :

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque.

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les dés, si des pions tombent, ils sont pour le joueur précédent.

Règle du jeu – version 2 :

1. Distribution des pions :

Même distribution que dans la version 1.

2. Lancement des dés :

Lancement du dé couleur :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé couleur pour connaître la zone sur laquelle il jouera. A noter : un seul joueur par couleur. Si le dé donne une couleur déjà attribuée, le joueur relance le dé pour avoir une couleur libre.

Lancement du dé chiffre :

Le résultat du lancer est entre 2 et 6 : le joueur pose un pion de son choix sur le chiffre donné par le dé, **dans sa zone de couleur.**

- Si une fois le pion posé, le disque reste en équilibre et qu'aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le disque penche et qu'un ou plusieurs pions tombent, le joueur récupère les pions tombés en laissant sur le disque les pions même s'ils ont bougé. La partie continue avec le joueur suivant.

Le résultat du lancer est 1 = pénalité ! Le joueur passe son tour sans poser de pion et reçoit des autres joueurs un pion de la taille de leur choix.

3. Fin de la partie :

Le gagnant de la partie est le joueur qui le premier aura déposé sur le plateau tous ses pions. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à épuisement de leurs pions. Si tous les joueurs posent dans le même tour tous leurs pions, alors il y a MATCH NUL.

4. Recommandations :

Il est défendu de tenir le plateau avec les mains.

Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque.

Si au bout de 2 essais le pion posé par le joueur tombe du plateau, le joueur garde son pion et passe son tour.

Tant que le joueur suivant n'a pas pris les dés, si des pions tombent, ils sont pour le joueur précédent.