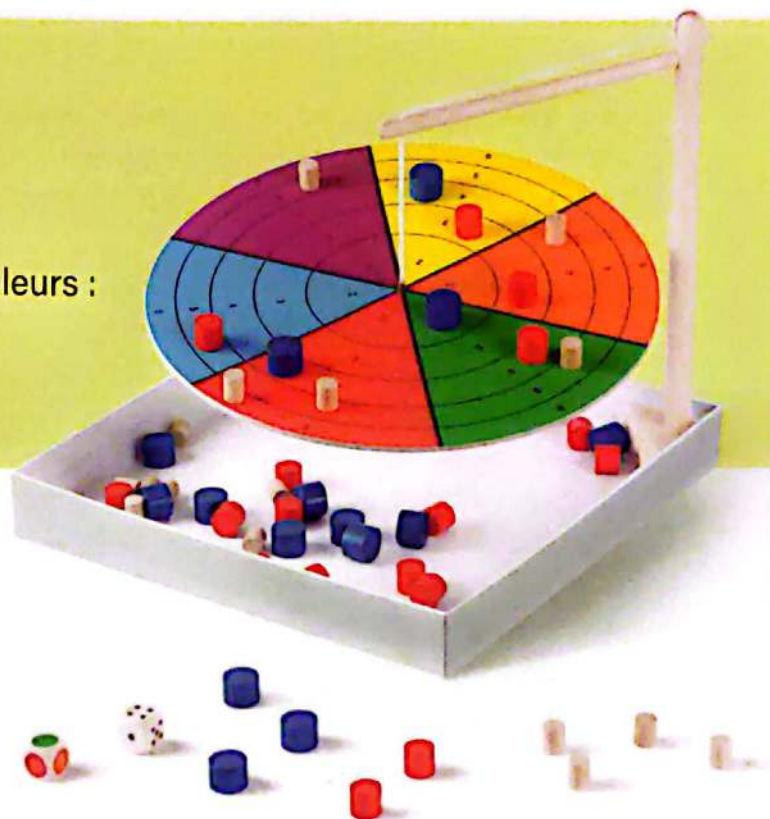


Adresse, équilibre, stratégie pour toute la famille !

CONTENU DE LA BOÎTE :

- 1 disque en carton
- 1 potence en bois
- 1 dé à 6 couleurs
- 1 dé à 6 chiffres
- 60 pions en bois de 3 tailles et 3 couleurs :
 - 20 bleus (gros)
 - 20 rouges (moyens)
 - 20 incolores (petits)



INSTALLATION DU JEU :

Insérez le mât de la potence dans l'emplacement prévu à l'intérieur de la boîte. Saisissez le nœud au bout de la ficelle puis tirez sur celle-ci afin de faire monter le plateau. Insérez la ficelle dans l'encoche au sommet du mât. Lorsque vous relâchez la ficelle, le nœud la bloque, le plateau tient en équilibre, le jeu peut commencer.

BUT DU JEU :

Etre le premier à poser tous ses pions sur le disque en équilibre.

1. ATTRIBUTION DES PIONS :

Les 60 pions sont répartis de façon équitable entre les joueurs ; tous doivent avoir le même nombre et dans les trois couleurs.

Exemple pour 4 joueurs :

Chacun prend 5 pions bleus, 5 rouges, 5 incolores.

Lors d'une partie à 3 ou 6 joueurs, tous les pions ne pouvant pas être distribués, les pions restants sont donc mis de côté.

2. LANCEMENT DES DÉS :

Le joueur le plus jeune lance les deux dés.

Le résultat du lancer détermine la zone du disque sur laquelle le joueur posera le pion de son choix.

Par exemple :

Le dé chiffres indique 3 et le dé couleur indique jaune. Le joueur doit donc poser un pion (de la couleur de son choix) sur la case 3/jaune. A noter qu'au cours de la partie, il est possible de superposer les pions.

La première fois qu'un joueur fait « 1 », il a deux pénalités : il passe son tour et tous les autres joueurs doivent lui donner un pion (de la couleur de leur choix). Si au cours de la même partie, il obtient à nouveau 1, il passe simplement son tour (les autres joueurs ne lui donnent pas de pion).

Une fois le pion posé, si le disque reste en équilibre et aucun pion ne tombe, la partie continue avec le joueur suivant. 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 suivant n'a pas pris les dés, si le disque bascule, le joueur qui vient de poser son pion récupère les pions tombés ; les pions qui ont bougé mais qui sont toujours sur le plateau restent où ils sont. La partie continue avec le joueur suivant.

3. FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de pion. La partie peut continuer avec les autres joueurs afin de déterminer le 2ème, le 3ème, etc...

Recommandations :

- Ne pas tenir le plateau avec les mains
- Ne pas poser les pions à cheval sur les lignes du disque

1

VARIANTE N° 1 : Pour les plus jeunes. Règle du jeu identique mais lorsqu'un joueur fait 1, il passe simplement son tour, les autres joueurs ne lui donnent pas de pions.

2

VARIANTE N° 2 : Les couleurs. Au départ du jeu, chaque joueur choisit la tranche de couleur sur laquelle il jouera. Dans le cadre d'une partie à 2 joueurs, prendre des tranches opposées sur le disque ; pour 3 joueurs, laisser une tranche vide entre chaque joueur. La partie se déroule ensuite selon la règle de base, en utilisant uniquement le dé chiffres.

3

VARIANTE N° 3 : Jeu de coopération. Règle de base identique hormis lorsque le résultat du lancer est 1 : dans ce cas le joueur pose le pion qu'il souhaite sur la case de son choix, ce qui permet de rééquilibrer le plateau. Si tous les joueurs réussissent à poser tous leurs pions, tous auront gagné ; si le plateau bascule et des pions tombent, tous les joueurs ont perdu et Dingo Disc gagne !

4

VARIANTE N° 4 : Jeu solo pour les plus jeunes : apprendre les notions d'équilibre et la maîtrise du geste. Prendre le dé chiffres et 5 pions de chaque taille. Lancer le dé, poser successivement les pions sur la case indiquée par le dé (la couleur de la case est libre) en respectant la consigne suivante : 1 seul pion par case. Le but est de réussir à poser tous les pions sans faire basculer le disque.