

PRESENTATIE EN VOORBEREIDING

De DINGOMINOS combineren PUNTEN (1 tot 6), JOKERS, of ACTIES. Zij worden met de bedrukte kant verborgen neergelegd.

Iedereen pakt zijn DINGOMINOS en plaatst ze op de zijkant, met de bedrukte kant naar zich toe. Aan het begin van een spelletje pakt men: 12 DINGOMINOS met 2 spelers, 10 met 3 spelers, 8 met 4 spelers, 6 met 5 spelers en meer.

DOEL VAN HET SPEL: zijn DINGOMINOS kwijtraken.

VERLOOP VAN EEN SET

De jongste speler begint: hij legt één van zijn DINGOMINOS neer. De andere spelen vervolgens op hun beurt: zij vormen een rij aan de hand van de tekens aan de twee uiteinden van de keten (fig. 1). Als een speler niet kan of niet wil spelen, pakt hij een DINGOMINO. Als hij met die DINGOMINO kan spelen, kan hij dat doe, anders slaat hij een beurt over.

ACTIES

Een actie naar de binnenkant geplaatst om de keten langer te maken heeft geen nut. Een actie geplaatst naar de buitenkant heeft als gevolg:

**OPNIEUW SPELEN:**

de speler kan nogmaals spelen (fig. 1), als hij meerdere OPNIEUW SPELEN naar de buitenkant legt, speelt hij evenveel keren opnieuw (fig. 2). Als hij niet opnieuw kan of wil spelen, hoeft hij geen nieuwe DINGOMINOS uit het potje te pakken.

**BEURT OVERSLAAN;**


de volgende speler slaat zijn beurt over (zie fig. 3), met 2 spelers heeft dit teken dezelfde waarde als OPNIEUW SPELEN.

**VAN RICHTING VERANDEREN:**

de richting van het spel wordt omgedraaid (fig. 4).

-  PAKKEN:

de volgende pakt 2 DINGOMINOS voor hij speelt (fig. 5).

-  OVERTROEVEN:

om de plaatsing van een PAKKEN te OVERTROEVEN: de volgende speler moet 4 DINGOMINOS uit het potje pakken. Hij kan echter ook een OVERTROEVEN neerleggen, en dan moet de volgende speler 6 DINGOMINOS uit het potje halen, enzovoorts (fig. 6 & 7).

NB: een PAKKEN of een serie OVERTROEVEN werken maar één keer, gelijk nadat ze zijn neergelegd.

**JOKER:**

Kan naast alle tekens worden geplaatst. Een JOKER wordt altijd naar de binnenkant gelijk tegen de vorige DINGOMINO (fig. 8).

EINDE VAN DE SET

Een set is afgelopen als een speler zijn laatste DINGOMINO heeft neergelegd of als het potje leeg is en niemand meer kan spelen.

DE PUNTEN

Aan het einde van de set, tellen de spelers de punten die zij hebben overgehouden. Elke DINGOMINO telt voor de waarde van zijn 2 kanten. De punten tellen voor hun waarde (1 tot 6), de ACTIES 10 en de JOKERS 50 (zie fig. 9). Als een speler al zijn DINGOMINOS heeft neergelegd, scoort hij 50 negatieve bonificatiepunten.

EINDE VAN HET SPELLETJES

Na één of meerdere sets, wordt het klassement opgesteld in de omgekeerde volgorde van de gescoorde punten. De speler met het minste aantal punten heeft gewonnen.

Variant "open spel"

De spelers leggen hun DINGOMINOS met de bedrukte kant boven: ieder kent het spel van de tegenstanders. Een speler moet spelen als hij kan, hij pakt alleen uit het potje als hij niet anders kan.