



von Haim Shafir

Inhoud:

7 sets kaarten met elk 5 identieke diermotieven.
21 fiches.



SPELVOORBEREIDING

Men begint met het sorteren van de kaarten. Verzamel per speler een set met elk 5 identieke dierenkaarten.

Voorbeeld: 4 spelers = 20 kaarten.

De rest van de kaarten wordt weggelegd.

Het doel van het spel is als eerste speler 5 identieke kaarten te verzamelen en “Dingo” te roepen.



SPELVERLOOP

De kaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt 5 kaarten en 3 fiches.

Alle spelers pakken hun kaarten en geven ieder een kaart aan de speler ter rechter zijde, net zo lang tot een speler 5 identieke kaarten heeft.



ZO WORDT DOORGEGEVEN

Iedere speler pakt een willekeurige kaart en legt deze omgekeerd bij de speler rechts van hem.

Wanneer alle spelers een kaart neergelegd hebben, pakt iedereen de kaart die van de linker speler komt (dit kan ook door “nu” te roepen).

Het doorgeven wordt net zo lang herhaald totdat één of meerdere spelers 5 identieke kaarten hebben.

Zodra dit gebeurt, slaat de speler met zijn hand midden op tafel en roept: “Dingo!”.

Wanneer de andere spelers het woord “Dingo” horen, moeten ze zo snel mogelijk hun hand op die van de winnaar leggen.

De speler die zijn hand als laatste op die van de winnaar heeft gelegd, moet een fiche aan de winnaar betalen (onderste hand).



EINDE VAN HET SPEL

Het spel wordt net zo lang voortgezet zoals is afgesproken bij het begin; het kan ook zijn dat de speler met de meeste fiches wint.