



Haim Shafir

Contenuto:

7 gruppi di carte con 5 animali uguali ciascuno

21 fiches



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Si inizia scegliendo le carte. Per ogni giocatore si sceglie una serie di 5 carte tutte con lo stesso animale.

Per esempio: 4 giocatori = 20 carte.

Il resto delle carte viene messo in parte.

Lo scopo del gioco è di essere il primo giocatore ad ottenere 5 carte uguali e di chiamare "Dingo".



COME SI GIOCA:

Si mescolano bene le carte. A ogni giocatore vengono date 5 carte e tre fiches.

Tutti i giocatori tengono le carte in mano e passano una carta al giocatore alla loro destra finché uno dei giocatori ha 5 carte uguali in mano!



COSÌ SI PASSANO LE CARTE

Ogni giocatore prende una carta a scelta dalla sua mano e con la figura nascosta la passa al giocatore alla sua destra.

Quando tutti i giocatori hanno posato una carta, ognuno prende la carta passata dal giocatore a sinistra (Si può anche iniziare chiamando "Adesso!").

Si continua a passare le carte finché uno o più giocatori non hanno 5 carte uguali.

Non appena un giocatore ha 5 carte uguali, mette la sua mano al centro del tavolo e chiama "Dingo!".

Quando gli altri giocatori sentono la parola "Dingo", devono mettere la mano il più velocemente possibile su quella del vincitore.

Il giocatore che mette la sua mano su quella del vincitore per ultimo (mano sopra tutte le altre) deve pagare una fiche al vincitore.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco si continua in base alle regole stabilite all'inizio del gioco: per esempio vince il giocatore con il maggior numero di fiches.