

 Tim Rogasch e  
Ronald Hild

 Arnold Reisse



*Regras*

Em DINGO, você moverá o dado taticamente pelo tabuleiro, tombando-o sobre espaços adjacentes coloridos. Depois, você riscará a combinação resultante de número e cor em sua folha de pontuação. Complete uma fileira e você terá um DINGO. **O primeiro a completar 3 DINGOs vence!**

# Componentes

# Preparação

## 1 Tabuleiro Frente e Verso

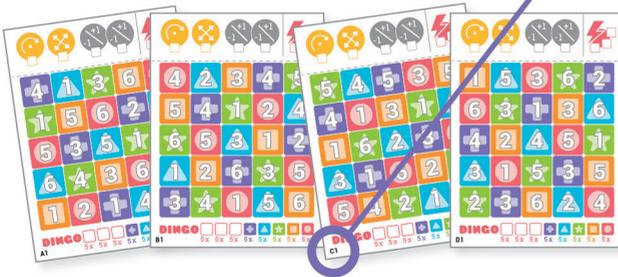


Lado Avançado



Lado Básico

## 4 Blocos de Pontuação Frente e Verso (total de 8 variações)



1 Dado



1 Cubo



4 Lápis  
(Cores Variadas)



4 Cartelas de Ajuda  
do Jogador

Escolha em qual lado do tabuleiro você quer jogar. Você deve usar o lado básico em sua primeira partida *(aquele com os espaços de canto na cor cinza)*.

Cada jogador recebe 1 folha de pontuação, 1 lápis e 1 ajuda do jogador. O jogador pode dobrar a folha na linha tracejada para erguer um pequeno escudo de privacidade. Certifique-se que as folhas de pontuação recebidas pelos jogadores sejam diferentes entre si! Os jogadores podem facilmente distinguir uma da outra *pela letra/número no canto*.

Role o dado e posicione-o no espaço central do tabuleiro – com o número rolado para cima. Alinhe as faces do dado com os lados do espaço.



Mantenha sempre o dado alinhado com o espaço!



Assim não!

O jogador que mais costuma reclamar de má sorte nos dados **começa!**

## Como jogar

1. Em sua vez, mova o dado **tombando-o** para um dos espaços adjacentes ortogonalmente, mudando seu número. O dado não pode ser tombado para casas diagonais.



2. Feito isso, anuncie a todos o novo número do dado e a cor do novo espaço.

Vermelho 3!

**Todos** os jogadores podem riscar (marcar um X) sobre exatamente **1 casa** em sua folha de pontuação (se possível e assim desejarem) se aquela casa coincidir com a **cor** do espaço do tabuleiro e com o **número** mostrado no dado.



Se alguém não puder ou não quiser riscar uma casa, veja a seguir em "Habilidades Especiais".

Então, a vez passa ao jogador à sua esquerda, que deverá tomar o dado. Continuem jogando desta maneira até que alguém anuncie seu terceiro DINGO (veja a seguir em "Final da Partida").

**IMPORTANTE:** o jogador nunca pode tomar o dado de volta ao espaço de onde ele saiu na vez anterior.

*Coloque o cubo no espaço de onde o dado saiu para ajudá-lo a lembrar.*



## Mais tarde durante a partida...

Em vez de mover o dado conforme descrito anteriormente, o jogador pode usar uma das suas "Habilidades Especiais" amarelas já destravadas (veja a seguir e na ajuda do jogador).

Se o dado for tombado sobre um espaço especial, veja "Efeitos do Tabuleiro" (na ajuda do jogador) para saber como resolvê-lo.

## Final da Partida

O vencedor é o primeiro jogador a conseguir 3 DINGOs!

Há 2 tipos de DINGOs:

### DINGOS-FILEIRA



5 casas riscadas em fileira (horizontal, vertical ou diagonal)

### DINGOS-COR



5 casas riscadas da mesma cor.

É sua a decisão de quais DINGOs você tentará completar. Ao completar um DINGO, você deve anunciar o fato aos demais jogadores e riscar a caixinha na parte de baixo da folha de pontuação

que corresponda ao DINGO que você completou. É comum demonstrar entusiasmo cada vez maior com cada novo DINGO. Escolha seu jeito de comemorar!

Por exemplo, você pode gritar o seguinte para cada Dingo completado:

## 1. DINGO 2. Super-DINGO 3. Ultra-DINGO!

Se você for o primeiro jogador na partida a completar o **primeiro DINGO** ou o **segundo DINGO** (Super-DINGO), você recebe um bônus: marque um X na região vazia ao lado do símbolo da habilidade especial de desempate (raio) no canto superior direito da sua folha de pontuação (veja ao lado). Esta marcação não utiliza uma das 3 caixinhas, mas conta adicionalmente ao final do jogo para o critério de desempate (veja ajuda do jogador). Se mais de um jogador completar o primeiro ou o segundo DINGO na mesma jogada, ninguém recebe este bônus.

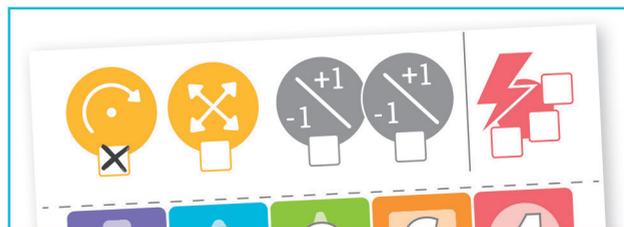


O primeiro jogador a completar seu **terceiro DINGO** (gritando "Ultra-DINGO") **vence a partida**. Em caso de empate, consulte as marcações da habilidade especial de desempate (veja ajuda do jogador). *Se ainda persistir o empate, os jogadores dividem a vitória.*

## Habilidades Especiais

Se houver **mais de 1 casa coincidente em número e cor** em sua folha de pontuação, você pode escolher qual delas riscar.

Se não houver **nenhuma casa** coincidente em sua folha de pontuação (ou você não quiser riscar nenhuma), você pode, **em vez disso**, riscar a caixinha de um dos ícones de habilidades especiais no topo da folha de pontuação. Uma vez riscado o ícone, a habilidade especial associada a ele pode então ser utilizada durante a partida. A última habilidade (com o ícone de raio vermelho) possui três caixinhas, portanto, cada vez que você riscar, risque apenas uma caixinha.



Cada habilidade especial só pode ser usada **uma única vez**. Depois de usada a habilidade, circule a caixinha riscada para mostrar que já foi usada.

## Créditos

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino.  
**Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gil Martimiano

**Versão Original** © 2022 L+N GmbH Schokholtzstr. 6 06217 Merseburg, Alemanha. **Versão Brasileira** © 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)



PAPERGAMES

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)