

Spielvorbereitung: Lösen Sie vor dem ersten Spiel die Karten nach Farben getrennt aus ihrem Rahmen. Ergänzen Sie die 32 Karten jeder Farbe mit fünf Jokerkarten und vier Aktionskarten. Sie erhalten auf diese Weise sieben Kartengruppen à 41 Karten, die in den Fächern des Kartons aufbewahrt werden.

Bei der Aufgabenauswahl kann sich einerseits an die durch die Farbgebung vorgegebenen Aufgabentypen gehalten werden. Alternativ besteht jedoch auch die Möglichkeit, eine individuell auf das Kind abgestimmte Aufgabenkombination zusammen zu stellen. In jedem Fall sind aber mindestens 32 Aufgabenkarten plus fünf Joker- und vier Aktionskarten erforderlich.

3. Spielanleitung

3.1. Spielablauf der Grundidee

In seiner Grundidee wird *dingo*[™] von zwei Personen gespielt. Vor Spielbeginn wird entschieden, welche Aufgaben gerechnet werden sollen. In einem Spieldurchgang rechnet jeder Spieler etwa 10 bis 15 Aufgaben.

- ☺ Jeder der Spieler erhält ein Spielfeld und alle Spielsteine einer Farbe.
- ☺ Die ausgewählten Aufgabenkarten werden gut gemischt zwischen den Spielern platziert.
- ☺ Die Spieler ziehen immer im Wechsel eine Karte und rechnen diese Aufgabe.
- ☺ Das Ergebnis der Aufgabe wird auf dem Spielfeld mit einem Spielstein markiert.

3.2. Ziel des Spiels

Gewonnen hat, wer als erster waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe von fünf Spielsteinen legen konnte.

3.3. Joker und Aktionskarte

Joker - Bei einem ☺ darf der Spieler seinen Spielstein an eine beliebige Stelle setzen.

Aktionskarte - Bei einer ☺ darf ein bereits platzierter Spielstein auf waagerechter, senkrechter oder diagonaler Linie verschoben werden. Wird sie zu Beginn des Spiels gezogen, darf sie aufbewahrt werden.

Aussetzen - Zieht einer der Spieler eine Karte, deren Ergebnis auf seinem Spielfeld schon besetzt ist, muss er aussetzen.

3.4. Zeit

Ein Spieldurchgang dauert etwa 5 - 15 Minuten.

4. Variationsmöglichkeiten

4.1. Spielregeln werden durch "Rauswerfen" erweitert

Bei dieser Spielvariante spielen beide Spieler auf dem gleichen Spielfeld. Ablauf und Ziel bleiben unverändert, hinzu kommt das "Rauswerfen". Zieht einer der Spieler eine Karte deren Ergebnis schon mit dem Spielstein eines Mitspielers belegt ist, darf er diesen Stein rauswerfen und das Feld mit seinem eigenen Stein besetzen. Auch Joker- und Aktionskarten dürfen gezielt eingesetzt werden, um den Gegner hinaus zu werfen. Diese Variation macht den Spielablauf spannender, aber auch weniger absehbar.

4.2. Veränderung der Spieldauer

Die Spieldauer und damit der Umfang der Aufgaben kann variiert werden, indem die Anzahl der zu erreichenden Steine verkleinert oder vergrößert wird. Es empfiehlt sich, nicht weniger als drei und nicht mehr als sieben Steine in einer Reihe als Ziel vorzugeben.