

Spielanleitung

Bingo

Inhalt

- 1 Zahlentafel für den Spielleiter
- 40 Bingokarten
- 75 Zahlen-Chips
- 250 Chips (zum Abdecken der Zahlen)
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer als erster auf der eigenen Bingokarte 5 Chips in einer Reihe sammelt, bildet einen „Bingo“ und wird Sieger.

Spielvorbereitung

Ein Spielleiter wird bestimmt, er verwaltet die Zahlentafel und die Zahlen-Chips. Die Spalten der Zahlentafel sind mit den 5 Buchstaben „B-I-N-G-O“ überschrieben (dies erleichtert die Zuordnung zu den gezogenen Zahlen). Der Spielleiter mischt die 75 Zahlen-Chips und legt sie neben der Zahlentafel verdeckt vor sich ab.

Reihe B von oben nach unten gelesen **1–15**

Reihe I von oben nach unten gelesen **16–30**

Reihe N von oben nach unten gelesen **31–45**

Reihe G von oben nach unten gelesen **46–60**

Reihe O von oben nach unten gelesen **61–75**

Jeder Spieler erhält eine gleiche Anzahl Bingokarten. Mit wie vielen Bingokarten gespielt wird, kann vorher von den Spielern bestimmt werden.

Restliche Bingokarten kommen zurück in die Schachtel. Die Chips zum Abdecken der Zahlen werden in die Tischmitte gelegt. Sie dienen als Vorrat für alle.

Spielverlauf

Der Spielleiter zieht einen Zahlen-Chip, dreht ihn um und liest die Zahl sowie den dazugehörigen

Buchstaben laut vor, z. B. „B 12“. Alle Spieler, die auf ihrer Bingokarte eine 12 in der Spalte „B“ haben, dürfen dieses Feld mit einem Chip aus dem Vorrat abdecken. Der Spielleiter deckt die Zahl zur Kontrolle auf seiner Zahlentafel ab. Spieler, die die ausgerufene Zahl nicht auf ihrer Karte bzw. ihren Karten haben, warten auf die nächste Zahl des Spielleiters.

Sobald die Spieler bereit sind, zieht der Spielleiter die nächste Zahl. Er liest sie wieder laut vor und bedeckt das entsprechende Feld seiner Zahlentafel mit dem nummerierten Plättchen, das er gerade ausgerufen hat. Die Spieler, die die Zahl auf einer oder mehreren ihrer Bingokarten haben, decken sie ebenfalls ab.

Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler 5 Chips in einer Reihe (entweder horizontal, vertikal oder diagonal) auf einer seiner Bingokarten entdeckt und laut „Bingo“ ruft. Der Spielleiter kann den „Bingo“ prüfen, indem er sich von dem Spieler die Zahlen seines „Bingos“ vorlesen lässt. Diese müssen auch auf der Zahlentafel des Spielleiters mit einem Chip bedeckt sein.

Das freie Quadrat in der Mitte der Bingokarten wird bereits vor Anfang des Spiels mit einem Chip belegt und zählt somit immer als bedecktes Feld.

Spielende

Der erste Spieler, der zu Recht „Bingo“ gerufen hat, gewinnt das Spiel und ist in der nächsten Runde Spielleiter. Rufen mehrere Spieler gleichzeitig „Bingo“, entscheidet das Los. Alle Bingo-Karten werden gemischt und wieder verteilt. Das Spiel beginnt dann wieder wie zuvor.

Les règles du jeu

Bingo

Contenu

- 1 tableau de chiffres pour la personne qui dirige le jeu
- 40 cartes de Bingo
- 75 jetons avec des chiffres
- 250 jetons (pour couvrir les chiffres)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à former un « Bingo » sur sa propre carte de Bingo, c'est-à-dire à obtenir une ligne de 5 jetons.

Préparatifs

On détermine une personne qui dirige le jeu et qui devient ainsi responsable du tableau et des jetons à chiffres. Les cinq lettres B-I-N-G-O figurent sur le tableau de chiffres au-dessus des colonnes pour faciliter la localisation des chiffres tirés. La personne qui dirige le jeu mélange les 75 jetons à chiffres et les place face cachée à côté du tableau de chiffres.

Sous le B	les chiffres	1-15
Sous le I	les chiffres	16-30
Sous le N	les chiffres	31-45
Sous le G	les chiffres	46-60
Sous le O	les chiffres	61-75

Répartissez les cartes de Bingo entre les joueurs. Chacun reçoit le même nombre de cartes de Bingo que vous déterminez avant de commencer la partie.

Remettez les cartes restantes dans la boîte du jeu. Placez les jetons pour couvrir les chiffres au milieu de la table – ce sera la réserve pour tous les joueurs.

Déroulement du jeu

La personne qui dirige le jeu pioche un jeton à chiffres, le retourne et lit à haute voix le chiffre et

la lettre correspondants, par exemple « B 12 ». Tous les joueurs dont la carte indique le chiffre « 12 » dans la colonne « B » peuvent couvrir cette case avec un jeton de la réserve. La personne qui dirige le jeu couvre aussi ce chiffre sur son tableau avec le jeton à chiffres qu'il a pioché pour pouvoir contrôler la partie. Les joueurs dont la/les carte/s de Bingo n'indique/nt pas le chiffre annoncé attendent le chiffre suivant.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, le joueur qui dirige le jeu pioche un nouveau jeton à chiffres. Il lit clairement et distinctement le chiffre et la lettre du jeton et l'utilise pour couvrir la case correspondante sur son tableau de chiffres. Les joueurs dont une ou plusieurs cartes de Bingo indiquent le chiffre, le couvrent aussi sur leur carte.

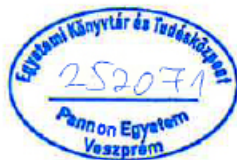
On continue à jouer de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur obtienne une rangée de cinq jetons (horizontalement, verticalement ou diagonalement) sur une de ses cartes de Bingo et dise d'une voix forte « Bingo ». La personne qui dirige le jeu peut vérifier le « Bingo » en priant le joueur de lire à haute voix les chiffres de son « Bingo » : ces chiffres doivent aussi être couverts sur le tableau de chiffres.

Au début de la partie, on couvre d'un jeton la case libre qui se trouve au milieu des cartes de Bingo de manière à ce qu'elle compte comme case couverte.

Fin de la partie

Au moment où le premier joueur s'est exclamé « Bingo » à juste titre, il gagne la partie et il prendra la direction du jeu dans la partie suivante.

Si plusieurs joueurs ont dit « Bingo » au même moment, on tire au sort pour déterminer le gagnant. On mélange toutes les cartes de Bingo et les redistribue pour commencer la partie suivante.



Regole del gioco

Bingo

Contenuto

- 1 cartellone per il conduttore del gioco
- 40 cartelle bingo
- 75 dischetti numerati
- 250 gettoni (per coprire i numeri)
- 1 regole del gioco

Scopo del gioco

Vince chi per primo sarà riuscito a „fare bingo“, cioè a coprire 5 numeri in fila sulla propria cartella.

Preparativi

Si decide chi sarà il conduttore del gioco; egli avrà il compito di amministrare il cartellone e i dischetti numerati. Le colonne del cartellone sono sovrascritte con le 5 lettere „B-I-N-G-O“ per facilitare il posizionamento dei numeri estratti. Il conduttore del gioco mischia i 75 dischetti numerati e li mette davanti a sé accanto al cartellone con il numero non visibile.

Colonna B	letta da su in giù	1-15
Colonna I	letta da su in giù	16-30
Colonna N	letta da su in giù	31-45
Colonna G	letta da su in giù	46-60
Colonna O	letta da su in giù	61-75

Ogni giocatore riceve lo stesso numero di cartelle bingo. I giocatori decidono prima di cominciare con quante cartelle vorranno giocare. Le cartelle rimanenti vengono riposte nella scatola. I gettoni per coprire i numeri vengono messi a mucchio al centro tavolo, a disposizione di tutti.

Svolgimento del gioco

Il conduttore del gioco estrae un dischetto numerato, lo gira e legge ad alta voce il numero con la lettera corrispondente, p.e. „B 12“. Tutti i giocatori che sulla loro cartella hanno un 12 nella co-

lonna „B“ possono coprire questa casella con un gettone preso dal mucchio. Anche il conduttore del gioco copre col dischetto il numero sul suo cartellone a scopo di controllo.

Chi sulla sua cartella o sulle sue cartelle bingo non ha il numero estratto, aspetta l'estrazione del prossimo da parte del conduttore.

Non appena i giocatori sono pronti, il conduttore estrae il prossimo numero. Lo legge nuovamente ad alta voce e copre la rispettiva casella sul suo cartellone col dischetto appena estratto. Anche quei giocatori che hanno il numero su una o più cartelle bingo lo coprono.

Si procede in questo modo fino a quando un giocatore non abbia raccolto su una delle sue cartelle 5 gettoni disposti in fila (orizzontale, verticale o diagonale) e grida „bingo“.

Il conduttore del gioco può controllare il „bingo“ facendosi leggere dal giocatore i numeri del suo „bingo“. Questi devono corrispondere ai numeri coperti con i dischetti sul cartellone del conduttore.

Il quadrato libero al centro delle cartelle bingo viene coperto con un gettone prima di iniziare il gioco e conta quindi sempre come casella segnata.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo avrà fatto correttamente „bingo“ vince e sarà il conduttore della prossima partita. Se più giocatori gridano contemporaneamente „bingo“ si sorteggia il vincitore. Tutte le cartelle bingo vengono nuovamente mischiate e distribuite. Poi il gioco ricomincia come al solito.

Playing instruction

Bingo

Contents

- 1 number board for the game master
- 40 Bingo cards
- 75 number chips
- 250 chips (to cover the numbers)
- 1 game instruction

Aim of the game

Players try to be the first to build a „Bingo“ row on their Bingo card (that is, 5 chips in a row).

Preparations

Decide on a game master. This person administers the number board and the number chips. The columns on the number board are headed with the 5 letters „B-I-N-G-O“ in order to help players find their numbers when they are drawn. The game master shuffles the 75 number chips and places them next to the number board, face down.

Column B read from top to bottom **1–15**

Column I read from top to bottom **16–30**

Column N read from top to bottom **31–45**

Column G read from top to bottom **46–60**

Column O read from top to bottom **61–75**

Share out the Bingo cards equally. Players determine together with how many Bingo cards they want to play.

If there are Bingo cards left, put them back into the box. Place the chips to cover the numbers in the centre of the table to create a pile from which all players take chips.

How to play

The game master draws a number chip, turns it over and reads the number and the corresponding letter, for example „B 12“, aloud. All players whose

Bingo card shows a 12 in column B may cover this square with a chip from the pile. The game master also covers this number on his board in order to be able to control the game.

If a player's Bingo card(s) do(es) not show the given number, he waits until the game master calls another number.

When all players are ready, the game master then draws a new number. He reads the number aloud and covers the corresponding square on the game board with the number chip that he has drawn. Players whose Bingo card shows this number also cover it with a chip.

The game continues like this until a player has built a row of 5 chips (horizontal, vertical or diagonal) on his Bingo card. The player then calls „Bingo“.

The game master may verify the „Bingo“ by asking the player read his winning numbers aloud and checking that all of these numbers are covered with a chip on his number board.

Before starting play, players cover the free square in the middle of the Bingo card with a chip so that it is considered a covered square.

End of the game

The first player to call „Bingo“ justifiably wins the game and becomes the game master for the following game. If several players call „Bingo“ at the same time, the winner is decided by drawing lots.

Shuffle all Bingo cards and deal them out in order to start a new round.

Instrucciones

Bingo

Contenido

- 1 tablero de números para el encargado de administrar el juego
- 40 cartas de Bingo
- 75 fichas de números
- 250 fichas (para cubrir los números)
- 1 instrucción de juego

Objetivo del juego

Cada jugador intenta ser el primero en conseguir un „Bingo” en su propia carta de Bingo, es decir 5 fichas en una línea.

Preparativos

Se determina un encargado de administrar el juego que se ocupa del tablero de números y de las fichas de números. Las columnas del tablero de números están encabezadas por las letras „B-I-N-G-O” para encontrar más fácilmente los números que salgan. El encargado de administrar el juego baraja las 75 fichas de números y las coloca al lado del tablero delante de él, boca abajo.

Columna B	leído de arriba abajo	1-15
Columna I	leído de arriba abajo	16-30
Columna N	leído de arriba abajo	31-45
Columna G	leído de arriba abajo	46-60
Columna O	leído de arriba abajo	61-75

Se reparten las cartas de Bingo a partes iguales a los jugadores. Los jugadores pueden determinar con cuántas cartas quieren jugar.

Si sobran cartas de Bingo, se ponen en la caja del juego. Las fichas para cubrir los números se colocan en el centro de la mesa –serán la provisión para todos los jugadores.

Desarrollo del juego

El encargado de administrar el juego saca una ficha de números, la pone boca arriba y lee en voz

alta el número así como la letra correspondiente, por ejemplo „B 12”. Todos los jugadores cuya carta de Bingo indica un 12 en la columna B pueden cubrir esta casilla con una ficha de la provisión. El encargado de administrar el juego también cubre este número en su tablero para poder controlar la partida. Los jugadores cuya/s carta/s de Bingo no indica/n el número nombrado esperan hasta que el encargado de administrar el juego diga el siguiente número.

Tan pronto como todos los jugadores están listos, el encargado de administrar el juego saca otro número. Lo lee en voz alta y cubre la casilla correspondiente en su tablero con la ficha que ha sacado. Los jugadores cuya/s carta/s de Bingo indica/n este número también lo cubren.

Se continúa jugando de esta manera hasta que un jugador complete una fila de 5 fichas (horizontal, vertical o diagonal) en una de sus cartas de Bingo y diga en voz alta „Bingo”.

El encargado de administrar el juego puede verificar el „Bingo” haciendo que el jugador diga en voz alta los números de su „Bingo”: tienen que estar cubiertos con una ficha en el tablero de números del encargado de administrar el juego.

La casilla libre que se encuentra en el centro de las cartas de Bingo se cubre con una ficha tan pronto como se empieza la partida. Por esta razón, se considera una casilla cubierta.

Final de la partida

Gana la partida el primero en cantar „Bingo” correctamente y éste se convierte en el encargado de administrar el juego durante la siguiente partida.

Si hay varios jugadores que cantan „Bingo” simultáneamente, se echa a suertes para determinar al ganador. Se mezclan de nuevo todas las cartas antes de repartirlas a los jugadores para empezar una nueva partida.

Spelhandleiding

Bingo

Inhoud

- 1 controlebord voor de spelleider
- 40 bingokaarten
- 75 getallenfiches
- 250 fiches (om de getallen mee af te dekken)
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel

Wie als eerste 5 fiches op een rij heeft op zijn eigen bingokaart, heeft een "Bingo" en wordt de winnaar.

Spelvoorbereiding

Er wordt een spelleider benoemd, die het controlebord en de getallenfiches beheert. De kolommen op het controlebord hebben als opschrift de 5 letters „B-I-N-G-O“ (zo zijn de getrokken getallen makkelijker terug te vinden). De spelleider schudt de 75 getallenfiches en legt zij naast het controlebord dicht voor zich neer.

Rij B	van boven naar onderen gelezen	1-15
Rij I	van boven naar onderen gelezen	16-30
Rij N	van boven naar onderen gelezen	31-45
Rij G	van boven naar onderen gelezen	46-60
Rij O	van boven naar onderen gelezen	61-75

Elke speler krijgt hetzelfde aantal bingokaarten. Voordat het spel begint, kan er bepaald worden met hoeveel bingokaarten er wordt gespeeld.

De resterende bingokaarten gaan terug in het zakje. De fiches om de getallen mee af te dekken worden in het midden van de tafel gelegd. Zij zijn de voorraad voor alle spelers.

Spelverloop

De spelleider trekt een getallenfiche, draait hem om en leest het getal en de bijbehorende letter hardop voor, bijv. „B 12“. Alle spelers, die op één

bingokaart een 12 in de kolom „B“ hebben, mogen dit vakje met een fiche uit de voorraad afdekken. De spelleider dekt ter controle het getal op zijn bord af. Wie het genoemde getal niet op zijn bingokaart resp. bingokaarten heeft, wacht op het volgende getal dat de spelleider voorleest.

Als de spelers klaar zijn, trekt de spelleider het volgende getal. De spelleider leest het getal weer hardop voor en dekt het getal op zijn bord af met het fiche met het nummer dat hij zojuist heeft voorgelezen. De spelers, die het getal op één of meer van hun bingokaarten hebben, dekken hem eveneens af.

Dit gaat zo door tot een speler 5 fiches in een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) op één van zijn bingokaarten ontdekt en luid „Bingo“ roept. De spelleider mag de „Bingo“ controleren door de speler de getallen van zijn „Bingo“ te laten voorlezen. Deze moeten ook op het bord van de spelleider met een fiche zijn bedekt.

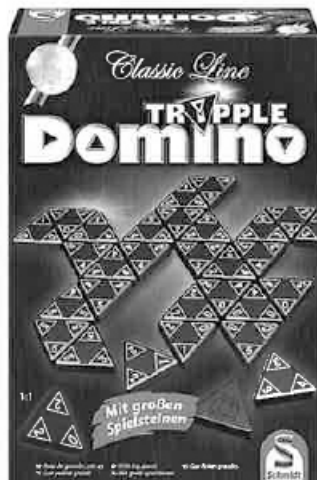
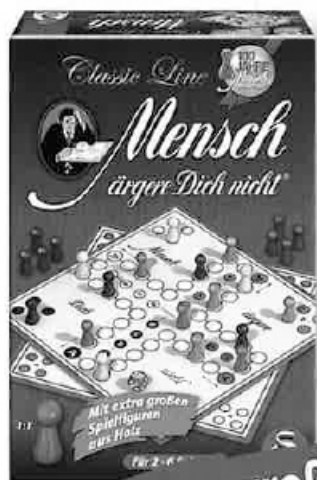
Het vrije vierkant in het midden van de bingokaarten wordt al vóór het begin van het spel met een fiche afgedekt en telt dus altijd als een afgedekt vakje.

Einde van het spel:

Als de eerste speler terecht „Bingo“ heeft geroepen, wint hij het spel en wordt spelleider voor de volgende ronde. Als meerdere spelers gelijktijdig „Bingo“ roepen, beslist het lot. Alle Bingo-kaarten worden geschud en weer verdeeld. Het spel kan weer beginnen.



Classic Line



Mit extra großen
Spielfiguren

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



K 794 BIN



Bingo Classic Line

A doboz tartalma:

1 db szám-tábla a játékmesternek, 40 db Bingo kártya, 75 db számozott korong, 250 db üres korong (a számok letakarásához)

A játék célja:

Légy te az első, akinek sikerül Bingo - sort összegyűjteni (5 korong egy sorban)

Előkészületek:

Választani kell egy játékmestert. Ez a játékos fogja adminisztrálni a szám-táblát és a számozott korongokat. A játékmester megkeveri a számozott korongokat, és leteszi azokat a tábla mellé képpel lefelé.

El kell dönteni, hogy mennyi kártyával szeretnénk játszani, a Bingo kártyákat egyenlően osztjuk el a játékosok között, mindenki ugyanannyit kap. A fölösleges kártyákat vissza kell tenni a dobozba. Az üres korongokat a játéktér közepére rakjuk, hogy mindenki hozzáférjen. A Bingo kártyák közepén lévő üres mezőt mindenki letakarja egy üres koronggal.

A játék:

A játékmester húz egy számozott korongot, és hangosan bemondja a számot, a sor betűjével együtt (pl. B 12) Minden játékos, aki látja a Bingo-kártyáján a kihúzott számot, letakarja azt egy üres koronggal. A játékmester is letakarja ezt a számot a szám-táblán, így később vissza lehet ellenőrizni. Mikor mindenki kész van, a játékmester egy új számot húz. Addig folytatja, míg valakinek nem sikerül összegyűjteni a Bingo-t, azaz 5 db korongot egy sorban (a sor lehet függőleges, vízszintes, vagy átlós, a kártya közepén lévő üres mezőt is bele kell számolni, ha az a sor része). A játékos bemondja, hogy Bingo, a játékmester leellenőrzi, hogy valóban azok a számok lettek letakarva, amiket kihúzott.

A játék vége:

Az első játékos, akinek sikerül összegyűjteni a Bingo-t, megnyeri a játékot. A következő körre ő lesz a játékmester. Ha egyszerre több győztes van, sorsolással kell eldönteni, hogy ki legyen a következő játékmester. Ezek után megkeverjük a Bingo kártyákat, újra kiosztjuk azokat és kezdődhet a következő kör.