

# BING BOING



Das flotte Würfelspiel von Christoph Cantzler & Torsten Marold  
für 2 bis 8 Personen ab 7 Jahren

## Inhalt



Ihr benötigt zusätzlich noch jeweils einen Stift.

## Spielidee

Der Würfelwurf zählt in jeder Runde für alle gleichzeitig! Welche Kombination der Würfel ihr auswählt und einträgt, ist euch selbst überlassen. Setzt die Kreuze raffiniert, damit ihr möglichst viele Bing-Boing-Bonuszüge erreicht und Leerlauf verhindert. Wer zuerst alle Felder markiert hat, gewinnt und ruft „Bing-Boing-Fertig“.

## Spielvorbereitung

Teilt allen Mitspielenden ein Wertungsblatt aus und entscheidet euch, ob ihr alle auf der linken **blauen** oder auf der rechten **gelben** Hälfte spielen wollt. Nehmt jeweils noch einen Stift zur Hand. Wer zuletzt ein „Bing“ gehört hat, fängt an und nimmt sich die 3 Würfel.

Für mehr Spielspaß gibt es 2 unterschiedliche Muster und beidseitig bedruckte Wertungsblätter. Zur besseren Übersicht, könnt ihr das Blatt in der Mitte falten und dann auf dem entsprechenden Muster spielen (für das erste Spiel empfehlen wir, auf der blauen Seite zu spielen).



## Spielablauf

Gespielt wird über mehrere Runden. In jeder Runde würfelt eine Person mit allen 3 Würfeln. Das Wurfresultat gilt für alle. Anschließend wählen alle individuell eine Zahlenkombination, die aus dem roten und einem weißen Würfel gebildet werden kann. Alle kreuzen das entsprechende Zahlenfeld bei sich auf dem Wertungsblatt an sowie eventuell erreichte Bonuskreise. So wird Runde um Runde gespielt, bis jemand alle Zahlenfelder auf dem Wertungsblatt markiert hat und „Bing-Boing-Fertig“ ruft.

## Zahlenfelder ankreuzen

Bing!

Pro Runde dürft ihr **ein** Zahlenfeld ankreuzen. Die 3 Würfel geben euch dafür folgende Möglichkeiten, wobei die oberste Regel ist: der rote Würfel muss IMMER dabei sein!

Beispielwurf:



- ▶ Eine **zusammengesetzte** 2-stellig Zahl mit dem roten und einem anderen Würfel (Beispiel: 41, 42, 14 oder 24)
- ▶ Eine **Summe** aus dem roten und einem anderen Würfel (Beispiel:  $4+1 = 5$  oder  $4+2 = 6$ ).
- ▶ Nur die **Zahl des roten Würfels** (Beispiel: eine 4)

Für den seltenen Fall, dass ein 3er-Pasch gewürfelt wird, (z.B. 1, 1, 1 oder 2, 2, 2 ...), dürfen alle ein beliebiges Zahlenfeld ankreuzen.

In allen Fällen gilt: Alle entscheiden individuell für sich, welche der Möglichkeiten sie wählen und welches Zahlenfeld sie ankreuzen. Es dürfen mehrere Mitspielende die gleiche Möglichkeit wählen.

Wer sein Zahlenfeld angekreuzt hat, ruft „Bing“.

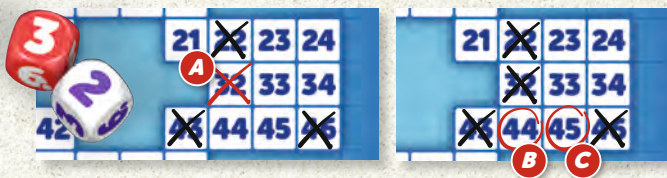
## „Boing“ - Bonuskreise

Boing!

Sind in einer Reihe oder Spalte (diagonal gilt nicht) alle Zahlenfelder bis auf genau ein Zahlenfeld markiert, rufst du „Boing“ und darfst dieses Zahlenfeld als Bonus sofort einkreisen. Das Feld gilt als markiert und kann ggf. auch weitere Bonuskreise (und somit „Boing“-Rufe) auslösen. Bei jedem Bonuskreis heißt es wieder „Boing“.



**Beispiel:** **A** Malik wählt die 32, kreuzt das entsprechende Zahlenfeld „32“ an und ruft „Bing“. **B** Die „44“ ist das letzte Zahlenfeld in dieser Spalte, daher darf er sich als Bonus die 44 mit einem Kreis markieren und „Boing“ rufen. **C** Da nun dadurch die 45 das letzte Zahlenfeld der Reihe ist, darf er auch die 45 einkreisen und noch einmal „Boing“ rufen.



**Hinweis:** Solltest du einmal vergessen haben, ein „Boing“ zu rufen oder einzukreisen, darfst du das einfach in der nächsten Runde nachholen.

## Nächste Runde

Wenn alle mit den Eintragungen fertig sind, gehen die Würfel an die Person, die zuletzt „Bing“ oder „Boing“ gerufen hat und eine neue Runde beginnt.

## Ende des Spiels

Sobald es jemand geschafft hat, alle Zahlenfelder auf seinem Wertungsblatt entweder anzukreuzen oder einzukreisen, ruft er „Bing-Boing-Fertig“ und hat das Spiel gewonnen. Sollten in derselben Runde auch andere das Ziel ebenfalls erreichen, zählt ihr alle markierten Bonuskreise auf eurem Blatt. Wer die meisten Kreise hat, gewinnt den Gleichstand. Bei erneutem Gleichstand wird sich der Sieg geteilt.

Autoren: Christoph Cantzler & Torsten Marold

Grafik: Leon Schiffer

Redaktion: Anatol Dündar

**Art.-Nr.: 51454**

**Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin**

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

Änderungen vorbehalten



# BINGO BOING



Un jeu de dés rapide de Christoph Cantzler & Torsten Marold  
pour 2 à 8 personnes à partir de 7 ans

## Contenu



50 feuilles de score,  
imprimées recto verso

1 dé à chiffres rouge

2 dés à chiffres blancs

Il vous faut en plus un crayon à chacun.

## Idée du jeu

Le lancer de dés compte en même temps pour tout le monde à chaque tour de jeu ! C'est à chacun de décider lui-même quelle combinaison de dés il choisit et inscrit sur la feuille. Soyez malins pour mettre les croix, de façon à obtenir un maximum de tours de jeu de bonus Bing Boing et à éviter de tourner au ralenti. Le premier qui a marqué d'une croix tous les champs est le gagnant, et il dit à haute voix « Bing-Boing-Terminé ».

## Préparation du jeu

Distribuez une feuille de score à chaque joueur et décidez si vous voulez tous jouer sur la moitié **bleue** ou sur la moitié **jaune**. Prenez ensuite chacun un crayon. Le dernier qui a entendu un « Bing » commence et prend les 3 dés.

Pour un plaisir de jeu accru, il y a deux motifs différents et des feuilles de score imprimées recto verso. Pour plus de clarté, vous pouvez plier la feuille au milieu et jouer ensuite sur le motif correspondant. Pour la première partie, nous recommandons de jouer sur le côté bleu.

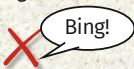




## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs tours. A chaque tour, une personne lance les trois dés. Le résultat du lancer compte pour tous les joueurs. Ensuite, chacun choisit individuellement une combinaison de chiffres pouvant être formée à partir du dé rouge et d'un dé blanc. Chacun marque d'une croix le champ de chiffres correspondant sur sa feuille de score, ainsi que les cercles de bonus éventuellement atteints. Ainsi, le jeu se déroule tour après tour, jusqu'à ce que quelqu'un ait marqué d'une croix tous les champs de chiffres sur la feuille de score et qu'il ait dit à haute voix « Bing-Boing-Terminé ».

## Marquer d'une croix les champs de chiffres



A chaque tour, vous pouvez marquer d'une croix **un** champ de chiffres. Les 3 dés vous offrent pour cela les possibilités suivantes, la règle la plus importante étant la suivante : le dé rouge doit TOUJOURS être de la partie !

Exemple :



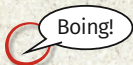
- ▶ Un nombre **composé** à deux chiffres avec le dé rouge et un autre dé (exemple : 41, 42, 14 ou 24)
- ▶ La **somme** du dé rouge et d'un autre dé (exemple :  $4+1 = 5$  ou  $4+2 = 6$ ).
- ▶ Uniquement le **chiffre du dé rouge** (exemple : le 4)

Dans les rares cas où un brelan serait obtenu au lancer des dés, (1, 1, 1 ou 2, 2, 2 ...), tout le monde peut marquer d'une croix un champ de chiffres quelconque.

Dans tous les cas, on applique la règle suivante : chacun décide pour lui-même quelle solution il choisit et quel champ de chiffres il marque d'une croix. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même possibilité.

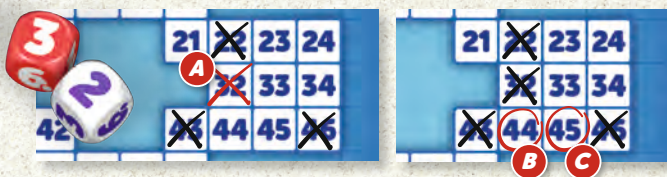
Celui qui a marqué son champ de chiffres d'une croix dit à haute voix « Bing ».

## Cercles de bonus « Boing »



Si dans une rangée ou dans une colonne (les diagonales ne comptent pas), tous les champs de chiffres sont marqués d'une croix à l'exception d'un champ de chiffres précisément, tu dis à haute voix « Boing » et tu peux immédiatement entourer d'un cercle ce champ de chiffres en tant que bonus. Le champ est considéré comme marqué et il peut le cas échéant également déclencher d'autres cercles de bonus (et par conséquent des appels « Boing »). A chaque cercle de bonus, on entend de nouveau « Boing ».

**Exemple :** **A** Malik choisit le nombre 32, marque d'une croix le champ de chiffres correspondant « 32 » et dit à haute voix « Bing ». **B** Le „44“ est le dernier champ de chiffres dans cette colonne; Malik peut donc marquer d'un cercle le 44 en tant que bonus et dire à haute voix « Boing ». **C** Comme c'est désormais le 45 qui est le dernier champ de chiffres de la rangée, Malik peut également entourer d'un cercle le 45 et dire encore une fois à haute voix « Boing ».



**Remarque :** S'il devait t'arriver d'oublier de crier « Boing » ou de l'entourer d'un cercle, il te suffit de rattraper ça au tour suivant.

## Tour suivant

Lorsque tout le monde a terminé ses inscriptions, les dés vont chez la dernière personne qui a dit « Bing » ou « Boing » à haute voix, et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

Dès que quelqu'un a réussi à marquer d'une croix ou à entourer d'un cercle tous les champs de chiffres sur sa feuille de score, il dit à haute voix „Bing-Boing-Terminé“ et il a gagné la partie. Si d'autres personnes devaient également atteindre le but, vous devez compter tous les cercles de bonus marqués sur votre feuille. Celui qui a le plus de cercles se retrouve à égalité. En cas de nouvelle égalité, la victoire sera partagée.

Auteurs de jeu : Christoph Cantzler & Torsten Marold

Graphisme : Leon Schiffer

Rédaction : Anatol Dündar

**Art.-Nr.: 51454**

**Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin**

[www.schmidtspele.de](http://www.schmidtspele.de)

[www.schmidtspele-shop.de](http://www.schmidtspele-shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtspeleFR](https://www.facebook.com/SchmidtspeleFR)

[www.twitter.com/SchmidtspeleFR](https://www.twitter.com/SchmidtspeleFR)

[www.instagram.com/schmidtspelefrance](https://www.instagram.com/schmidtspelefrance)





# BING BOING



Il vivace gioco di dadi di Christoph Cantzler e Torsten Marold per 2 a 8 persone a partire dai 7 anni

## Contenuto



Poi serve una penna o una matita.

## Idea del gioco

Ad ogni giro, il lancio dei dadi vale per tutti contemporaneamente! Sta a ciascuno di voi però scegliere e segnare il tipo di combinazione uscita. Mettete le crocette con furbizia così da raggiungere il maggior numero possibile di tiri bonus Bing Boing evitando giri a vuoto. Vince chi segna per primo tutti i numeri e chiama "Fine Bing Boing".

## Preparazione del gioco

Distribuite un foglio punteggio ad ogni giocatore e decidete su quale metà del foglietto volete giocare, sulla sinistra **blu** o sulla destra **gialla**. Prendete la penna o la matita. L'ultimo giocatore a sentire un "Bing" inizia e si prende i 3 dadi.

Per divertirsi ancora di più, ci sono 2 modelli diversi di fogli punteggio utilizzabili su entrambi i lati. Per vedere meglio, si può piegare il foglio al centro giocando sulla parte corrispondente. Consigliamo di giocare con la parte blu, se siete alla prima partita.



## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge su più turni. Ad ogni turno, una persona tira tutti e 3 i dadi. Il risultato del tiro vale per tutti. Ognuno sceglie poi da solo la propria combinazione di numeri composta con il dado rosso e uno dei dadi bianchi. Tutti mettono una crocetta sul numero corrispondente del foglietto oppure segnano dei cerchi bonus, se raggiunti. Si continua a giocare così, giro dopo giro, finché qualcuno completa tutti i numeri del proprio foglietto e chiama "Fine Bing Boing!"

### Mettere una crocetta sui numeri

Bing!

Ad ogni giro si può mettere una crocetta su **un** numero del foglietto. I 3 dadi offrono varie possibilità, ma occorre tenere sempre presente la regola principale: il dado rosso va SEMPRE compreso!

Esempio:



- ▶ Numero a 2 cifre **composto** dal dado rosso più uno dei due restanti (esempio: 41, 42, 14 o 24)
- ▶ La **somma** del dado rosso e uno dei due restanti (esempio:  $4+1 = 5$  oppure  $4+2 = 6$ ).
- ▶ Solo la **cifra del dado rosso** (esempio: un 4)

Per i casi più rari, in cui escono tre dadi uguali (1, 1, 1 o 2, 2 ...), i giocatori possono mettere una crocetta su un numero a scelta.

In tutti i casi ricordate che: Ognuno decide per sé, sia per la possibilità di scelta che per il numero da segnare sul foglietto. È possibile che più giocatori scelgano la stessa possibilità.

Dopo aver messo la crocetta sul numero, si grida "Bing".

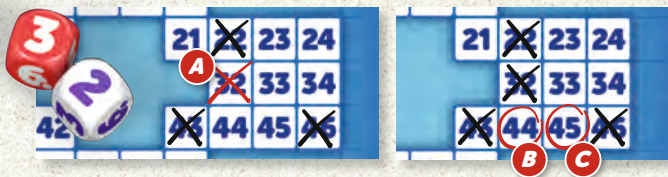
### "Boing" - cerchi di bonus

Boing!

Quando una fila o una colonna sono tutte completate tranne che per un numero (in diagonale non vale), si chiama "Boing" facendo un cerchio intorno al numero come bonus. Il campo è considerato segnato e magari può produrre anche altri cerchi di bonus (e quindi chiamate di "Boing"). Ad ogni cerchio di bonus si grida sempre "Boing".



**Esempio:** **A** Malik sceglie il 32, mette una crocetta sul numero "32" e chiama "Bing". **B** Il "44" è l'ultimo campo libero della colonna, quindi può cerchiare come bonus il 44 e chiama "Boing". **C** Siccome adesso il 45 è l'ultimo campo libero della fila, può mettere un cerchio anche intorno al 45 chiamando "Boing" ancora una volta.



**Nota:** Se ci si dimentica di chiamare "Boing" una volta o di mettere il cerchio, semplicemente si recupera il giro successivo.

## Turno successivo

Quando tutti hanno finito gli inserimenti, i dadi passano alla persona che ha chiamato per ultima "Bing" o "Boing" che inizia quindi un nuovo giro.

## Fine del gioco

Non appena qualcuno è riuscito a completare il proprio foglietto con crocette o cerchi, chiama "Fine Bing Boing!" e vince la partita. Se nello stesso giro anche altri ottengono lo stesso risultato, si contano i cerchi di bonus segnati sul foglietto. Chi ha il maggior numero di cerchi vince la partita. Se ancora c'è una situazione di parità, la vittoria sarà condivisa.

Autori: Christoph Cantzler & Torsten Marold

Grafica: Leon Schiffer

Editoriale: Anatol Dündar

**Art.-Nr.: 51454**

**Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin**

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

Con riserva di modifiche



# BING BOING



The lively dice game by Christoph Cantzler & Torsten Marold  
for 2 to 8 players aged 7 plus

## Contents



Everyone also needs a pen or pencil.

## Idea of the game

The throw of the dice counts for all players simultaneously in every round! Which combination of numbers on the dice you choose and mark is up to you. Make your crosses cleverly to achieve as many Bing-Boing bonus moves as possible and prevent standstill. The first player to mark all the fields and call out “Bing-Boing-Finished” wins.

## Preparing to play

Hand out a score sheet to every player and decide whether you all want to play on the left **blue** or the right **yellow** half. Take a pen or pencil. The last player who heard a “Bing” begins and takes the 3 dice.

To make it more fun, there are 2 different patterns and the score sheets are printed on both sides. To make things clearer, you can fold the sheet in the middle and then play on the chosen pattern. We recommend you to play on the blue side for the first game.





## Playing the game

The game is played over several rounds. In every round, one player throws all 3 dice. The numbers thrown apply for everyone. Then, every player chooses a number combination which can be formed from the red dice and one of the white dice. Each player marks off the corresponding number field on their score sheet as well as any bonus circles that have been reached. The game continues round for round until someone has marked all the number fields on the score sheet and called out “Bing-Boing-Finished”.

## Marking the number fields

Bing!

You can mark **one** number field per round. The 3 dice give you the following possibilities, whereby the supreme rule is: the red dice must ALWAYS be included!

Example:



- ▶ A **combined** 2-digit number with the red dice and one of the white dice (example: 41, 42, 14 or 24)
- ▶ A **sum** of the red dice and another dice (example:  $4+1 = 5$  or  $4+2 = 6$ ).
- ▶ Only the **number on the red** dice (example: a 4)

For the rare case that a treble is thrown (1, 1, 1 or 2, 2, 2 etc.), all players may mark any number field.

In all cases: Everyone decides for themselves which of the possibilities they choose and which number fields they mark. Several players may choose the same possibility.

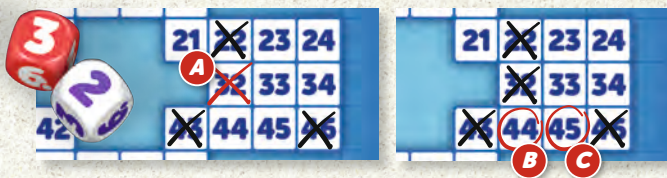
The players call out “Bing” when they have marked a number field.

## “Boing” bonus circles

Boing!

If all of the number fields in a row or column (diagonally does not count) except for exactly one number field are marked, you call out “Boing” and may draw a circle around this number field immediately as a bonus. The field counts as marked and could possibly trigger off other bonus circles (and “Boing” calls). Shout “Boing” again for every bonus circle.

**Example:** **A** Malik chooses 32, marks the appropriate number field “32” and calls out “Bing”. **B** The “44” is the last number field in this column, so he can mark the 44 with a circle as a bonus and call out “Boing”. **C** Since the 45 is now the last number field in the row, he may also put a circle around the 45 and call out “Boing” again.



**Note:** If you have forgotten to shout “Boing” or draw a circle, you can do it in the next round.

## Next round

When everyone has finished marking their sheets, the dice are passed to the person who last shouted “Bing” or “Boing” and a new round begins.

## End of the game

As soon as someone succeeds in marking or circling all of the number fields on their score sheet, they shout “Bing-Boing-Finished” and win the game. If other players have also marked all their fields in the same round, count up all the marked bonus circles on your sheet. The one with the most circles wins the tie. If there is still a tie, the victory will be shared.

Authors: Christoph Cantzler & Torsten Marold

Graphic: Leon Schiffer

Editor: Anatol Dündar

**Art.-Nr.: 51454**

**Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin**

**[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)**

Subject to changes

