

## Inhalt

- 1 Zahlentafel für den Spielleiter
- 10 Bingokarten
- 75 Zahlen-Chips
- 240 Chips (zum Abdecken der Zahlen)

**Spielidee und -ziel:** Es geht darum, als erster Spieler einen „Bingo“ auf einer eigenen Bingokarte zu bilden, also 5 Chips in einer Reihe.

**Vorbereitung:** 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. Die 10 Bingokarten werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt und offen vor die Spieler gelegt. Restliche Bingokarten kommen in die Schachtel. Die Chips zum Abdecken der Zahlen werden in die Tischmitte gelegt, sie dienen als Vorrat für alle.

**Spielablauf:** 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 einer Bingokarte eine 12 in der Spalte „B“ haben, dürfen dieses Feld mit einem Chip aus dem Vorrat abdecken. Auch der Spielleiter deckt die Zahl zur Kontrolle auf seiner Zahlentafel ab. Wer die ausgerufene Zahl nicht auf seiner Bingokarte bzw. auf seinen Bingokarten hat, wartet auf die nächste Zahl des Spielleiters.

Danach legt der Spielleiter den soeben gezogenen Zahlen-Chip beiseite und zieht die nächste Zahl. Er liest sie wieder laut vor und bedeckt das entsprechende Feld seiner Zahlentafel. 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: sie müssen auch auf der Zahlentafel des Spielleiters mit einem Chip bedeckt sein.

Das Feld ohne Zahl in der Mitte der Bingokarten wird bereits vor Anfang des Spiels mit einem Chip bedeckt und zählt somit als bedecktes Feld.

**Spielende:** Wenn der erste Spieler zu Recht „Bingo“ gerufen hat, gewinnt er das Spiel und ist in der nächsten Runde Spielleiter.

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig „Bingo“, entscheidet das Los.

## Contenu

- 1 tableau de chiffres pour la personne qui dirige le jeu
- 10 cartes de Bingo
- 75 jetons avec des chiffres
- 240 jetons (pour couvrir les chiffres)

**Idée et 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.

Répartissez les cartes de Bingo également entre les joueurs et 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 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.

Ensuite, le joueur qui dirige le jeu écarte le jeton à chiffres qu'il vient de piocher et en pioche un autre. Il lit de nouveau clairement et distinctement le chiffre et la lettre du jeton et couvre 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 sans chiffre 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.

**Contenuto**

- 1 cartellone per il conduttore del gioco
- 10 cartelle bingo
- 75 dischetti numerati
- 240 segnalini (per coprire i numeri)

**Idea e obiettivo del gioco:** si tratta di essere il primo giocatore a „fare bingo“, ossia a segnare 5 numeri in fila sulla propria cartella

**Preparazione:** si decide chi sarà il conduttore del gioco, che ha 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.

Le 10 cartelle bingo vengono distribuite equamente fra i giocatori. Le rimanenti cartelle vengono riposte nella scatola. I segnalini per coprire i numeri vengono messi al centro del 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 cartella hanno un 12 nella colonna „B“ possono coprire questa casella con un segnalino preso dal mucchio. Anche il conduttore del gioco copre il numero sul suo cartellone a scopo di controllo. Chi non ha sulla sua cartella o sulle sue cartelle bingo il numero estratto, aspetta l'estrazione del prossimo da parte del conduttore.

Poi il conduttore del gioco mette da parte il dischetto con il numero appena estratto ed estrae il prossimo numero. Lo legge nuovamente ad alta voce e copre la rispettiva casella sul suo cartellone. Anche quei giocatori che hanno il numero su una o su più cartelle bingo lo coprono.

Si procede in questo modo fino a quando un giocatore scopre su una delle sue cartelle 5 dischetti disposti in fila (sia orizzontale, sia verticale sia diagonale) e grida „bingo“.

Il conduttore del gioco può controllare il „bingo“ facendosi leggere dal giocatore i numeri del suo „bingo“, che devono essere coperti con un segnalino anche sul cartellone del conduttore.

La casella senza numero al centro delle cartelle bingo viene coperta con un segnalino prima di iniziare il gioco e conta quindi come casella segnata.

**Fine del gioco:** il giocatore che per primo ha fatto „bingo“ vince il gioco e diventa il conduttore della prossima partita.

Se più giocatori gridano contemporaneamente „bingo“ si sorteggia il vincitore.

## Game equipment

- 1 number board for the game master
- 10 Bingo cards
- 75 number chips
- 240 chips (to cover the numbers)

**Idea and 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. Share out the 10 Bingo cards equally. 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 does not show the given number, he waits until the game master calls another number. The game master then places number chip for the number just drawn next to the board and draws a new number. He reads the number aloud and covers the corresponding square on the game board. 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. In the beginning, players cover the 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“ 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.

## Inhoud

- 1 controlebord voor de spelleider
- 10 bingokaarten
- 75 getallenfiches
- 240 fiches (om de getallen mee af te dekken)

**Idee en doel van het spel:** Het gaat erom als eerste speler een „Bingo“ op één van je eigen bingokaarten bijeen te brengen, 5 fiches op een rij dus.

**Vorbereiding:** 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.

De 10 bingokaarten worden gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Als er bingokaarten overblijven, gaan deze terug in de doos. De fiches om de getallen mee af te dekken worden in het midden van de tafel gelegd, zij zijn de voorraad voor alle spelers.

## Het spel zelf:

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. Ter controle dekt ook de spelleider 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.

Vervolgens legt de spelleider het getallenfiche dat hij net heeft getrokken opzij en trekt het volgende getal. Hij leest hem weer hardop voor en dekt het bijbehorende vakje op zijn controlebord af. 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 diagonal) 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: zij moeten ook op het controlebord van de spelleider met een fiche afgedekt zijn.

Het vakje zonder getal in het midden van de bingokaarten wordt al vóór het begin van het spel met een fiche afgedekt en telt dus 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.

## Contenido

- 1 tablero de números para el encargado de administrar el juego
- 10 cartas de Bingo
- 75 fichas de números
- 240 fichas (para cubrir los números)

**Idea y 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.

Se reparten las 10 cartas de Bingo a partes iguales a los jugadores. 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.

A continuación, el encargado de administrar el juego coloca la ficha de números que acaba de sacar al lado de su tablero y saca otro número.. Lo lee en voz alta y cubre la casilla correspondiente en su tablero. 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 sin número 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 el ganador.