

D Anleitung

Ziel des Spiels ist es, der erste zu sein, der Bingo ruft. Das darf der Spieler dann, wenn er eine Reihe von 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen 16 Karten ablegen konnte. Alle 80 Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler nimmt 16 Karten und legt sie in 4 Reihen zu je 4 Karten mit der Bildseite nach oben vor sich hin. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält 16 Spielchips. Reihum wird im Uhrzeigersinn mit beiden Würfeln gewürfelt, wobei der jüngste Spieler beginnt. Beispiel: ein Spieler würfelt die Farbe Blau und das Zeichen Dreieck. Alle Spieler, die ein blaues Dreieck bei ihren Karten haben, dürfen einen Chip auf diese Karte legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Stern auf dem Würfel bedeutet Joker, der Spieler kann ein beliebiges Zeichen dafür einsetzen. Beispiel: ein Spieler würfelt die Farbe Rot und "Joker". Der Spieler sieht, daß er bei seinen Karten ein rotes Dreieck hat. Er setzt daher das Dreieck für den Joker ein. Alle Spieler, die ebenfalls ein rotes Dreieck haben, dürfen einen Chip auf die entsprechende Karte legen. Wer zuerst eine Reihe mit 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen Karten liegen hat, ruft Bingo und hat gewonnen oder bekommt einen Punkt. Denn das Spiel kann auch fortgeführt werden. Die Karten werden dabei wieder neu gezogen und neu ausgelegt. Die nächste Spielrunde beginnt. Wer zuerst 3 Punkte hat, ist der Sieger. Die Punktzahl kann natürlich beliebig festgelegt werden.

NL Spelregels

Leg alle 80 kaarten met de afbeelding naar boven op tafel. Iedere speler pakt 16 kaarten en legt deze met de plaatjes naar boven in 4 rijen van 4 kaarten voor zich op tafel. De kaarten die over zijn worden opzij gelegd. Iedere speler krijgt 16 fiches. De jongste speler mag beginnen met het gooien van de twee dobbelstenen. Gooit hij bijvoorbeeld blauw en een driehoek, dan mogen alle spelers die een blauwe driehoek voor zich hebben liggen één fiche op de blauwe driehoek leggen. Nu mag met de klok mee de volgende speler gooien enz. De ster op de dobbelsteen staat voor de joker. Degene die de joker gooit mag bepalen wat voor vorm het wordt. Bijvoorbeeld: De speler gooit rood en de joker. Hij ziet dat hij een rode driehoek bij zijn kaarten heeft en zegt dat de joker een driehoek is. Alle andere spelers die een rode driehoek hebben, mogen hier ook een fiche op leggen. Degene die als eerste horizontaal, vertikaal of diagonaal een rij van 4 fiches heeft roept "BINGO" en is de winnaar. Er kan ook afgesproken worden dat er meerdere rondes worden gespeeld en dat de uiteindelijke winnaar degene is die bijvoorbeeld 3 keer "BINGO" heeft gehad. Veel plezier!

F Mode d'emploi

Le but du jeu est d'être le premier à dire bingo. C'est le cas quand un joueur a pu déposer une rangée de 4 jetons horizontale, verticale ou diagonale sur ses 16 cartes. Les 80 cartes sont déposées sur la table avec l'image dirigée vers le haut. Chaque joueur prend 16 cartes et les place devant lui en 4 rangées de 4 cartes avec l'image dirigée vers le haut. Les cartes restantes sont mises de côté. Chaque joueur reçoit 16 jetons. Les dés sont jetés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur le plus jeune. Exemple: un joueur obtient la couleur bleue et un triangle. Tous les joueurs qui ont un triangle bleu dans leurs cartes peuvent poser un jeton sur cette carte. C'est ensuite le tour du joueur suivant. L'étoile sur le dé est un joker, le joueur peut le remplacer par un signe de son choix. Exemple: un joueur obtient la couleur rouge et le joker. Le joueur voit qu'il a un triangle rouge parmi ses cartes. Il remplace donc le joker par un triangle. Tous les joueurs qui ont également un triangle rouge peuvent poser un jeton sur la carte correspondante. Celui qui a le premier une rangée de 4 jetons horizontale, verticale ou diagonale sur ses cartes dit bingo et a gagné ou obtenu un point. Car le jeu être poursuivi. Les cartes sont alors à nouveau tirées et posées sur la table. Le jeu suivant commence. Le premier à avoir 3 points est le gagnant. Le nombre de points peut bien sûr être librement fixé.

