



CoComelon™

(GB) BIG ROLL BINGO

Complete Instructions

(FR) BINGO

Règle du jeu

(NL) GROTE DOBBELSTENEN BINGO

Volledige instructies

(DE) RIESENWÜRFEL-BINGO

Ausführliche Anleitung

(IT) BINGO CON MAXI DADI

Istruzioni complete

(ES) SÚPER BINGO

Instrucciones completas

(PT) BINGO À GRANDE

Instruções completas

(PL) BINGO Z DUŻYMI KOSTKAMI

Szczegółowa instrukcja





CONTENTS

6 Bingo Cards
2 BIG Dice
60 Tokens
Complete Instructions

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to place five tokens in a row — either horizontally, vertically or diagonally — by rolling the dice and covering the matching squares on their bingo card.

SET UP

Place tokens within reach of all players to draw from throughout the game. Each player takes a bingo card and places a token on the center square marked with a CoComelon logo. This is a free space.

PLAYING THE GAME

The youngest player goes first. On a player's turn, they start by rolling both dice. That player looks at the top of each game die to see if they have the matching animal on their bingo card. If that player has the matching animal, they cover it with a token.

Example: With a roll of "N" and the pig, the player would look for a pig in the "N" column on their card and place a token on that square.

If a column has more than one of the animal shown on the game die, the player chooses only one animal to cover and ends their turn. If a column does not have any of the animal shown on the game die, the player ends their turn. At the end of a turn, play passes to the left.

When a player rolls the Wild space 🎲, they can choose any column and cover the matching animal on the other game die.

Example: If you roll a Wild space and the bear, you can cover up any bear on your bingo card.

END OF THE GAME

The first player to cover five squares in a row horizontally, vertically or diagonally on their card is the winner and should shout "BINGO!" to let the other players know that they've won!



CONTENU

6 cartes de bingo
2 dés surdimensionnés
60 jetons
La règle du jeu

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à aligner cinq jetons, que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale, en lançant les dés et en couvrant les carrés correspondants sur votre carte de bingo.

MISE EN PLACE

Placez les jetons à portée de main de tous les joueurs pour qu'ils puissent les prendre tout au long de la partie. Chaque joueur prend une carte de bingo et place un jeton sur la case centrale marquée du logo CoComelon. Il s'agit d'une case libre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Quand c'est au tour d'un joueur, il commence par lancer les deux dés. Il regarde le dessus de chaque dé de jeu pour voir quel animal il doit chercher dans quelle colonne de sa carte de bingo. S'il a l'animal correspondant dans la bonne colonne, il le recouvre d'un jeton.

Exemple : Avec un lancer de dé « N » et le cochon, le joueur cherche un cochon dans la colonne « N » de sa carte et place un jeton sur cette case.

Si une colonne comporte plus d'un exemplaire de l'animal indiqué sur le dé de jeu, le joueur couvre un seul de ces animaux et termine son tour. Si une colonne ne comporte aucun des animaux indiqués sur le dé de jeu, le joueur termine son tour. À la fin d'un tour, la partie se poursuit sur la gauche du joueur.

Lorsqu'un joueur obtient le joker du dé (🎲), il peut choisir n'importe quelle colonne et recouvrir l'animal correspondant sur l'autre dé du jeu.

Exemple : Si vous obtenez une joker et l'ours, vous pouvez recouvrir n'importe quel ours sur votre carte de bingo.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à couvrir cinq cases alignées horizontalement, verticalement ou en diagonale sur sa carte est le gagnant et doit crier « BINGO ! » pour faire savoir aux autres joueurs qu'il a gagné !

Chantez pendant votre partie !

Un fermier avait un p'tit chien
et son nom était Bingo

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

Oui il s'appelait Bingo



INHOUD

6 bingokaarten
2 EXTRA GROTE dobbelstenen
60 fiches
Volledige instructies

DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste speler vijf fiches op een rij te krijgen: horizontaal, verticaal of diagonaal. Dat doe je door met de dobbelstenen te gooien en de vakjes op je bingokaart met de dieren die je hebt gegooid af te dekken met fiches.

VOORBEREIDING

Plaats de fiches binnen het bereik van alle spelers zodat ze die tijdens het spel makkelijk kunnen pakken. Elke speler neemt een bingokaart en plaatst een fiche in het middelste vak met het CoComelon-logo. Dit is een vrije ruimte.

TIJDENS HET SPEL

De jongste speler begint. De spelers gooien om de beurt met beide dobbelstenen. Kijk welk dier en welke kolom er op de bovenzijden van de dobbelstenen staan afgebeeld en ga na of het dier in de bijbehorende kolom op je bingokaart voorkomt. Als dat het geval is mag je het vakje met het dier met een fiche afdekken.

Voorbeeld: Als je een "N" in combinatie met een varken gooit, moet je op je bingokaart zoeken naar een varken in kolom "N" en dat vakje met een fiche afdekken.

Als een kolom meerdere keren het dier bevat dat op de bovenzijde van de dobbelsteen is afgebeeld, kies je slechts één dier uit om met een fiche af te dekken en is je beurt ten einde. Als een kolom geen dier bevat dat overeenkomt met het op de dobbelsteen afgebeelde dier is je beurt ten einde. Na elke beurt gaat het spel tegen de klok in verder. Als je de joker in de vorm van het CoComelon-logo gooit, mag je het dier dat op de bovenzijde van de andere dobbelsteen is afgebeeld met een fiche afdekken in de kolom van je keuze op je bingokaart.

Een voorbeeld: als je een joker gooit in combinatie met een beer, mag je een beer afdekken in het vakje naar keuze op je bingokaart.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die vijf vakjes op een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) met fiches heeft afgedekt is de winnaar en moet "BINGO" roepen om de andere spelers te laten weten dat die gewonnen heeft!

Zing mee terwijl je speelt!

Er was een boer die had een hond
En Bingo was zijn naam.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

En Bingo was zijn naam!



INHALT

6 Bingo-Karten
2 große Würfel
60 Spielmarken
Vollständige Anleitung

ZIEL DES SPIELS

Lege als erster Spieler fünf Spielmarken in eine Reihe – entweder waagerecht, senkrecht oder diagonal – indem du würfelst und die entsprechenden Felder auf deiner Bingo-Karte abdeckst.

VORBEREITUNG

Legt die Spielmarken so hin, dass jeder Spieler sie erreichen kann, wenn er während des Spiels eine braucht. Jeder Spieler nimmt eine Bingo-Karte und legt eine Spielmarke auf das mittlere Feld mit dem CoComelon-Logo – dies ist ein freier Raum.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er als Erstes mit beiden Würfeln. Der Spieler schaut sich an, was die beiden Würfel zeigen, und ob er das Motiv auf seiner Bingo-Karte in der richtigen Spalte hat. In diesem Fall deckt er das Tier mit einer Spielmarke ab.

Beispiel: Wenn ein Spieler „N“ und das Schwein würfelt, sucht er in seiner „N“-Spalte nach einem Schwein und legt eine Spielmarke darauf, wenn er es findet.

Falls es in einer Spalte das gewürfelte Tier mehrfach gibt, wählt er eins davon aus, deckt es ab und beendet seinen Zug. Falls es das gewürfelte Tier nicht in der Spalte gibt, beendet der Spieler seinen Zug. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der Spieler links von ihm an der Reihe.

Wenn ein Spieler das Jokersymbol würfelt , kann er eine beliebige Spalte wählen und das Tier abdecken, das auf dem anderen Würfel zu sehen ist.

Beispiel: Wenn man das Jokersymbol und den Bären würfelt, kann man einen beliebigen Bären auf der Bingo-Karte abdecken.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der fünf Felder in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe auf seiner Karte abgedeckt hat, hat gewonnen und muss „BINGO“ rufen, um den anderen Spielern mitzuteilen, dass er fertig ist!

Singt beim Spielen mit!

Ein Bauer hatte einen Hund
Und Bingo war sein Name.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

UND Bingo war sein Name!



CONTENUTO

6 cartelle bingo
2 dadi giganti
60 gettoni
Istruzioni complete

SCOPO DEL GIOCO

Posizionare cinque gettoni in fila (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) prima degli altri giocatori, lanciando i dadi e coprendo i riquadri corrispondenti sulla propria cartella.

PREPARAZIONE

Posizionare i gettoni a portata di mano di tutti i partecipanti, per essere pescati durante la partita. Ogni partecipante riceve una cartella bingo e posiziona un gettone sul riquadro centrale, contrassegnato dal logo CoComelon. Questo è uno spazio libero.

SVOLGIMENTO

Il giocatore o la giocatrice più giovane inizia il gioco. Al proprio turno, ognuno lancia i dadi. Dopodiché, chi ha lanciato controlla se i dadi mostrano un animale presente sulla propria cartella bingo. In questo caso, l'animale viene coperto da un gettone.

Esempio: lanciando "N" e il maiale, il giocatore o la giocatrice dovrà controllare se il maiale è presente nella colonna "N" sulla propria cartella e in tal caso coprirlo con un gettone.

Se una colonna mostra più di un animale identico a quello mostrato dal dado, il giocatore o la giocatrice dovrà scegliere quale animale coprire e terminare il proprio turno. Se una colonna non presenta alcun animale come quello mostrato dal dado, il turno si conclude. Al termine di ogni turno, il gioco passa alla prossima persona sulla sinistra. Quando un giocatore o una giocatrice ottiene il jolly, ovvero un logo CoComelon, potrà scegliere qualsiasi colonna e coprire l'animale mostrato sull'altro dado.

Esempio: lanciando il jolly e l'orso, si potrà coprire qualsiasi orso mostrato sulla propria cartella.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore o la prima giocatrice a coprire cinque riquadri in fila, siano essi in orizzontale, verticale o diagonale, annuncerà "BINGO!" per far sapere agli altri giocatori di avere vinto!

Cantate mentre giocate!

Un contadino aveva un cane
e Bingo era il suo nome

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

E Bingo era il suo nome!



CONTENIDO

6 cartones de bingo
2 dados gigantes
60 fichas
Instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en poner cinco fichas de Bingo en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonalmente, tirando los dados y tapando los espacios que coincidan en tu cartón de bingo.

PREPARACIÓN

Coloca fichas al alcance de todos los jugadores para que las vayan usando durante la partida. Se reparte un cartón de bingo a cada jugador y colocan una ficha en el espacio central con el logotipo de CoComelon. Este es un espacio libre.

¿CÓMO SE JUEGA?

Empieza el jugador más joven. En cada turno, el jugador tira ambos dados. Si en la cara superior del dado tiene un animal que coincide con alguno de su cartón de bingo, lo cubre con una ficha.

Ejemplo: Si sale en los dados una «N» y un cerdo, el jugador buscará un cerdo en la columna N en su cartón y pone una ficha en el espacio.

Si en una columna tienes más de un animal indicado en el dado, el jugador solo puede tapar un animal y terminar su turno. Si en la columna no hay ningún animal del dado, se termina el turno del jugador. El juego sigue hacia la izquierda.

Cuando a un jugador le sale el comodín 🎲, tapa el animal que coincida con el dado esté en la columna que esté.

Ejemplo: Si sacas un comodín y el oso, puedes tapar cualquier oso en el cartón de bingo.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que tenga cinco en línea horizontal, vertical o diagonalmente en su cartón, gana. Tiene que cantar "BINGO" para que los otros jugadores sepan que ha ganado.

Canta mientras juegas

En la granja de mi tío
Todos jugaban al bingo

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

¡Todos jugaban al bingo!



CONTEÚDO

6 cartões Bingo
2 dados GIGANTES
60 fichas
Instruções completas

OBJETIVO DO JOGO

Lança dados, marca os espaços correspondentes no teu cartão do bingo e sê o primeiro jogador a colocar cinco fichas em linha – quer seja na horizontal, na vertical ou na diagonal.

PREPARAÇÃO DO JOGO

As fichas devem ser colocadas ao alcance de todos os jogadores para que as possam retirar ao longo do jogo. Cada jogador pega num cartão de bingo e coloca uma ficha no espaço central, que está assinalado pelo logótipo CoComelon. Esse espaço é grátis.

COMO JOGAR

Começa o jogador mais jovem. Quando chega a vez de um jogador, começam por lançar os dois dados. Esse jogador olha depois para o topo de cada dado para ver se têm o animal correspondente no seu cartão de bingo. Se esse jogador tiver o animal correspondente, marcam-no com uma ficha.

Exemplo: Com um lançamento de um "N" e o porco, o jogador teria de procurar por um porco na coluna "N" do seu cartão e colocar uma ficha nesse espaço.

Se uma coluna tiver mais do que um do animal indicado no dado, o jogador escolhe apenas um animal para marcar e o seu turno termina. Se uma coluna não tiver nenhum dos animais mostrados no dado, o jogador termina o seu turno. No final de um turno, a vez passa para a esquerda.

Quando um jogador obtém um espaço joker 🤪, podem escolher qualquer coluna e marcar o animal correspondente no outro dado.

Exemplo: Se, num lançamento, te sair um espaço joker e o urso, podes marcar qualquer urso no teu cartão de bingo.

FIM DO JOGO

Ganha o primeiro jogador a marcar cinco espaços seguidos quer na horizontal, vertical ou diagonal. Quando isso acontecer, o jogador tem de gritar "BINGO!" para avisar os outros jogadores de que ganhou!

Cantem enquanto jogam!

Na quinta havia um cão,
que se chamava Bingo.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

Que se chamava Bingo!



CoComelon™

ZAWARTOŚĆ

6 kart do bingo
2 DUŻE kostki
60 żetonów
Szczegółowa instrukcja

CEL GRY

Wygrywa osoba, która jako pierwsza zakryje pięć pól w rzędzie – poziomo, pionowo lub po skosie. Gracze rzucają kośćmi i zakrywają na karcie bingo pasujące pole.

PRZYGOTOWANIE

Umieść żetony w miejscu, z którego gracze mogą je swobodnie dobierać w trakcie gry. Każdy gracz bierze kartę bingo i kładzie żeton na jej środkowym polu oznaczonym logo CoComelon. To pole jest zakryte dla każdego.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Na początku swojej kolejki gracz rzuca dwiema kostkami. Gracz sprawdza, czy ma we właściwej kolumnie na swojej karcie bingo wyrzucony na kości rysunek zwierzęcia. Jeśli tak jest, zakrywa rysunek na karcie żetonem.

Przykład: Jeśli gracz na kostkach wyrzuci literę „N” i świnkę, sprawdza swoją kartę i kładzie żeton na śwince w kolumnie „N”.

Jeśli w kolumnie widnieje kilka obrazków zwierzęcia wylosowanego na kostce, gracz zakrywa na karcie tylko jeden z nich i kończy swoją kolejkę. Jeśli w kolumnie nie ma zwierzęcia wylosowanego na kostce, gracz kończy swoją kolejkę. Następną kolejkę rozgrywa osoba po lewej stronie.

Gdy gracz wylosuje symbol Wild 🎲, wybiera kolumnę i zakrywa w niej rysunek zwierzęcia wyrzucony na drugiej kostce.

Przykład: Jeśli gracz wyrzuci na kostkach symbol Wild oraz misia, może zakryć dowolnego misia na swojej karcie bingo.

KONIEC GRY

Kto pierwszy zakryje na swojej karcie pięć pól tworzących linię w poziomie, pionie lub po skosie, ten krzyczy „BINGO!” i zostaje zwycięzcą!

W czasie gry można śpiewać!

Był sobie farmer, co miał psa,
on Bingo miał na imię.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

On Bingo miał na imię!







CoComelon™

CoComelon™ & © 2022 Moonbug Entertainment. All Rights Reserved.
© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

- ⒼⒷ Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
- ⒻⓇ Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
- ⓃⓁ Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- ⒹⓈ Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- ⒶⓉⓉenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
- ⒺⓈ Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
- ⒶⓉⓉenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
- ⓅⓁ Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
- ⒹⓀ Advarsel. Ikke egnet for born under maneder. Små dele. Kvalningsfare.
- ⓃⒹ Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare.
- ⓈⓈ Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningsrisk.
- ⒻⓇ Varoitusta. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.

Made in China.



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



924856.0-10_V04_2205

