

BINGO

CONTENTS

2-6 PLAYERS • AGES 7 AND UP



- Spinner Card with Plastic Spinner
- 14 Bingo Cards
- 100 Bingo Chips

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to place five Bingo chips in a row either horizontally, vertically or diagonally.

SET UP

Remove the Bingo chips from their runners and discard the excess runner pieces. Separate the spinner from the collar; remove and discard the plastic nib. Press the collar into the spinner card from the bottom side. Snap the spinner into the top of the collar.

Select one player to be the Caller. The Caller distributes one Bingo card to each player and players place a Bingo chip on the center "FREE" space on their Bingo card.

PLAYING THE GAME

The Caller spins the spinner and calls out the letter and number the spinner points to. The Caller places a Bingo chip on the Tally card, located on the back of the box, for this letter and number. Players then look for the letter and number on their Bingo cards. If the number appears on their card, a Bingo chip is placed on that square.

WINNING THE GAME

When a player has placed five Bingo chips in a row, either horizontally, vertically or diagonally, the player calls out "BINGO!" The Caller checks the player's Bingo card against the Tally card to verify that the letters and numbers marked have been called. If they are correct, that player is the winner!

ALTERNATE WAYS TO PLAY

- Fill the entire Bingo card with Bingo chips
- Fill the outer borders of the Bingo card with Bingo chips
- Form a "T" with Bingo chips
- Form a "Z" with Bingo chips



CONTENU

- Roue avec flèche en plastique
- 14 cartes de bingo
- 100 jetons de bingo

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à aligner cinq jetons de bingo, que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale.

MISE EN PLACE

Retirez les jetons de bingo de leur support et jetez les morceaux de plastique en trop. Séparez la flèche et son pied ; retirez et jetez le lien en plastique. Enfoncez le pied sur la roue par dessous. Emboîtez la flèche sur le pied. Choisissez le joueur qui sera le Crieur. Le Crieur distribue une carte de bingo à chaque joueur et les joueurs placent un jeton de bingo sur la case centrale « LIBRE » de leur carte de bingo.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le Crieur fait tourner la roue et crie la lettre et le chiffre indiqués par la flèche. Le Crieur place un jeton de bingo sur la carte de pointage, située à l'arrière de la boîte, pour cette lettre et ce chiffre. Les joueurs recherchent ensuite la lettre et le chiffre sur leur carte de bingo. Si le numéro est présent sur leur carte, ils placent un jeton de bingo sur cette case.

POUR GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a aligné cinq jetons de bingo, que ce soit horizontalement, verticalement ou en diagonale, il crie « BINGO ! ». Le Crieur compare la carte de bingo du joueur avec la carte de pointage pour vérifier que les lettres et les chiffres marqués ont été appelés. S'ils sont corrects, ce joueur est le gagnant !

AUTRES FAÇONS DE JOUER

- Remplissez toute la carte de bingo avec des jetons de bingo.
- Remplissez les bords extérieurs de la carte de bingo avec des jetons de bingo
- Formez un « T » avec des jetons de bingo
- Formez un « Z » avec des jetons de bingo



INHOUD

- Bingoschijf met plastic draaipijl
- 14 bingokaarten
- 100 Bingo-fiches

DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste speler vijf Bingo-fiches horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te krijgen.

VOORBEREIDING

Druk de Bingo-fiches uit hun houders en gooi de houders weg. Haal de draaipijl uit het voetstuk. Verwijder het kunststof verbindingstuk en gooi het weg. Druk het voetstuk in de onderkant van de draaischijf. Druk de draaipijl in het voetstuk vast. Kies een speler die de rol van omroeper op zich neemt. De omroeper geeft elke speler een Bingo-kaart, en de spelers leggen een Bingo-fiche in het vakje "Free space" (vrije ruimte) op hun Bingo-kaart.

TIJDENS HET SPEL

De omroeper draait de draaipijl en roept de letter en het getal om die door de tot stilstand gekomen draaipijl worden aangewezen. De omroeper plaatst een Bingo-fiche op de letter en het getal op de controlekaart op de achterzijde van de doos. De spelers zoeken vervolgens naar de letter en het getal op hun Bingo-kaarten. Als het getal op hun kaart voorkomt, plaatsen ze een Bingo-fiche op het overeenkomstige vakje.

HET SPEL WINNEN

Als een speler vijf Bingo-fiches horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij heeft gelegd, roept die "BINGO!" De omroeper controleert of de letters en getallen op de Bingo-kaart van de speler overeenkomen met de letters en getallen op zijn controlekaart. Als alles klopt, is de speler de winnaar!

ALTERNATIEVE SPELWIJZEN

- Vul de hele Bingo-kaart met Bingo-fiches
- Vul de buitenste randen van de Bingo-kaart met Bingo-fiches
- Vorm de letter "T" met Bingo-fiches
- Vorm de letter "Z" met Bingo-fiches



INHALT

- Drehscheibe mit Plastikzeiger
- 14 Bingo-Karten
- 100 Bingo-Chips

ZIEL DES SPIELS

Lege als erster Spieler fünf Bingo-Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe ab.

VORBEREITUNG

Entfernt die Bingo-Chips aus ihren Formen und werft die überschüssigen Teile weg. Trennt den Zeiger von seiner Halterung und werft das Verbindungsteil weg. Drückt die Zeigerhalterung von der Unterseite durch die Drehscheibe. Setzt den Zeiger von oben in die Halterung ein. Wählt einen Spieler als Ansager aus. Der Ansager teilt an jeden Spieler eine Bingo-Karte aus und die Spieler legen einen Bingo-Chip auf das mittlere „FREE“-Feld ihrer Bingo-Karte.

SPIELABLAUF

Der Ansager dreht den Zeiger der Drehscheibe und sagt Buchstabe und Zahl an, auf die der Zeiger zeigt. Der Ansager legt für diesen Buchstaben und diese Zahl einen Bingo-Chip auf die Kontrollkarte auf der Rückseite der Verpackung. Spieler suchen dann auf ihren Bingo-Karten nach dem Buchstaben und der Zahl. Falls die Zahl auf der Karte eines Spielers auftaucht, kann er einen Bingo-Chip auf das entsprechende Quadrat legen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn ein Spieler fünf Bingo-Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe hat, ruft er „BINGO!“; Der Ansager vergleicht die Bingo-Karte des Spielers mit der Kontrollkarte, um zu überprüfen, dass die markierten Buchstaben und Zahlen tatsächlich aufgerufen wurden. Wenn alles stimmt, hat der Spieler gewonnen!

ALTERNATIVE SPIELFORMEN

- Füllt die gesamte Bingo-Karte mit Bingo-Chips
- Füllt den äußeren Rahmen der Bingo-Karte mit Bingo-Chips
- Formt mit Bingo-Chips ein „T“
- Formt mit Bingo-Chips ein „Z“

CONTENIDO

- Ruleta con flecha de plástico
- 14 cartones de bingo
- 100 fichas

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en poner cinco fichas en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal.

PREPARACIÓN

Quita las fichas de las tiras y descarta lo que sobre. Separa la flecha del soporte y tira lo que sobre. Introduce la anilla por debajo de la ruleta. Engancha la flecha a la anilla. Elegid un jugador que sea el croupier. El croupier reparte un cartón a cada jugador y los jugadores colocan una ficha en el espacio central «libre» de su cartón.

¿CÓMO SE JUEGA?

El croupier hace girar la flecha y anuncia la letra y el número al que apunta la flecha. El croupier pone una ficha en el cartón de recuento, ubicado en el dorso de la caja, para esta letra y número. Los jugadores comprueban la letra y el número de sus cartones. Si el número aparece en su cartón, se coloca una ficha bingo en esa casilla.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

Cuando un jugador tiene cinco fichas en línea, ya sea horizontal, vertical o diagonal, el jugador canta «Bingo». El croupier comprueba el cartón del jugador verificándolo con el cartón de recuento para verificar si se ha cantado correctamente. Si es correcto, ese jugador es el ganador.

OTRA FORMAS DE JUGAR

- Llenar el cartón entero con fichas
- Llenar los bordes exteriores del cartón con fichas
- Formar una «T» con fichas
- Formar una «Z» con fichas

PT

CONTEÚDO

- Roleta com ponteiro de plástico
- 14 cartões de bingo
- 100 fichas

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a colocar cinco fichas numa linha horizontal, vertical ou diagonal.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Retirar as fichas dos respetivos moldes e deitar fora o excesso de plástico. Separar o ponteiro do suporte e retirar e deitar fora o excesso. Colocar a anilha na parte de baixo da carta de roleta. Colocar o ponteiro na parte de cima da anilha. Escolher um jogador para ser o anunciante. O anunciante distribui um cartão de bingo a todos os jogadores, e os jogadores colocam uma ficha no espaço "GRÁTIS" dos seus cartões.

COMO JOGAR

O anunciador gira o ponteiro e anuncia a letra e o número que o ponteiro indicou. O anunciador coloca uma ficha de bingo na posição relevante da carta de contagem, situada na parte de trás da caixa. Depois, os jogadores procuram a letra e o número nos seus cartões de bingo. Se o número aparecer no cartão, coloca-se uma ficha de bingo nesse espaço.

COMO GANHAR O JOGO

Quando um dos jogadores colocar cinco fichas numa linha horizontal, vertical ou diagonal, esse jogador grita "BINGO!" O anunciante verifica o cartão de bingo desse jogador usando o cartão de contagem como referência. Se os números estiverem corretos, esse jogador ganha!

OUTRAS FORMAS DE JOGAR

- Preencher um cartão de bingo inteiro com fichas
- Preencher apenas as arestas exteriores do cartão de bingo com fichas
- Fazer um "T" com fichas
- Fazer um "Z" com fichas

CONTENUTO

- Cartoncino della ruota con freccia girevole
- 14 cartelle
- 100 gettoni Bingo

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è riuscire a posizionare per primi cinque gettoni Bingo in fila su una cartella, verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente.

PREPARAZIONE

Staccare i gettoni Bingo dai supporti e gettare i pezzi non necessari. Separare la freccia dal supporto circolare, poi gettare il pennino in plastica. Premere il supporto circolare nel cartoncino della ruota, inserendolo dalla parte inferiore. Incastrare la freccia nel supporto circolare, inserendola dalla parte superiore. Selezionare fra i giocatori la persona che chiamerà i numeri, che indicheremo come "il banco". Il banco distribuisce una cartella a ogni partecipante. Tutti i giocatori posizionano un gettone Bingo sullo spazio centrale della cartella, contrassegnato dalla parola "FREE" ("libero").

COME SI GIOCA?

Il banco fa girare la freccia sulla ruota, e chiama la lettera e il numero sui quali essa si ferma. Quindi, il banco posiziona un gettone Bingo sul suo tabellone, stampato sul retro della confezione, sopra al numero e alla lettera corrispondenti. I giocatori cercheranno tale numero e tale lettera sulle proprie cartelle. Se questo numero è presente, lo copriranno con un gettone.

FINE E VITTORIA DEL GIOCO.

Quando un giocatore o una giocatrice ha posizionato cinque gettoni in fila, siano essi in orizzontale, verticale o diagonale, deve chiamare "BINGO"! Il banco verifica quindi la cartella, confrontandola con il proprio tabellone, per controllare che effettivamente tutti i numeri e le lettere siano stati chiamati. Se la cartella è corretta, il giocatore o giocatrice ha vinto il gioco!

ALTERNATIVE DI VITTORIA

- Riempire l'intera cartella di gettoni
- Riempire i bordi esterni della cartella con Gettoni Bingo
- Formare una "T" con i gettoni
- Formare una "Z" con i gettoni

ZAWARTOŚĆ

- Koło losujące z plastikową strzałką
- 14 kart
- 100 żetonów



CEL GRY

Zwycięża gracz, który jako pierwszy ułoży pięć żetonów w linii poziomej lub pionowej albo po przekątnej.

PRZYGOTOWANIE

Oddziel żetony od plastikowych łączników, a strzałkę od pierścienia i zdejmij plastikową osłonkę. Wciśnij pierścień w spód koła losującego. Zamocuj strzałkę na pierścieniu. Gracze wybierają spośród siebie osobę, która będzie prowadzić rozgrywkę. Prowadzący rozdaje wszystkim po jednej karcie. Następnie gracze kładą żeton na środkowym „pustym” polu na swoich kartach do gry.

ROZGRYWKA

Prowadzący kręci strzałką i ogłasza wylosowaną literę oraz liczbę. Następnie kładzie żeton na polu odpowiadającym tej literze i liczbie na karcie wyników (widocznej na spodzie pudełka), a gracze wyszukują tę kombinację na swoich kartach. Jeśli ją znajdują, umieszczają żeton na odpowiednim polu.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gdy jeden z graczy ułoży pięć żetonów w linii poziomej lub pionowej albo po przekątnej, wykrzykuje „BINGO!”. Prowadzący porównuje kartę gracza z kartą wyników i sprawdza, czy oznaczone żetonami gracza litery i liczby faktycznie zostały ogłoszone. Jeśli wszystko się zgadza, gracz zwycięża!

INNE WARIANTY GRY

- Zwycięża ten, kto umieści żetony na wszystkich polach karty do gry.
- Zwycięża ten, kto umieści żetony na wszystkich zewnętrznych polach karty do gry.
- Zwycięża ten, kto ułoży z żetonów literę „T”.
- Zwycięża ten, kto ułoży z żetonów literę „Z”.



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.

PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.

PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.