

# BINGO SET



CLOWN  
GAMES

LET'S PLAY!

## NL HANDLEIDING

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van dit spel is, om als eerste speler 5 nummers op een rij te krijgen op jouw bingokaart: dan mag je 'Bingo' roepen!

### VOORBEREIDING

Voordat je met het spel begint, spreek je samen af wie de spelleider wordt. De spelleider is verantwoordelijk voor het cijferbord en de genummerde ballen. De 2 cijferborden bestaan uit vijf verticale rijen met nummers van 1 tot en met 75 (de 2 borden moeten aan elkaar worden bevestigd).

Bovenaan het cijferbord en de BINGO-steentjes staat het woord BINGO.

In de rij onder de B staan de cijfers van 1-15

In de rij onder de I staan de cijfers van 16-30

In de rij onder de N staan de cijfers van 31-45

In de rij onder de G staan de cijfers van 46-60

In de rij onder de O staan de cijfers van 61-75

### HET SPEL

De spelleider verdeelt de BINGO-kaarten onder de spelers: iedere speler krijgt 1 of 2 kaarten. Je gebruikt fiches om de cijfers op jouw kaart mee af te dekken; elke speler krijgt zijn eigen kleur. De spelleider draait de hendel van de bingomolen eerst tegen de klok in om de ballen door elkaar te husselen, en beweegt 'm daarna met de klok mee. Er komt automatisch een bal uit de bingomolen rollen. De letter en het nummer van het getrokken steentje moeten hardop worden voorgelezen. Als de spelleider bijvoorbeeld het balletje met opdruk B12 trekt, leggen alle spelers een fiche op nummer 12 op één van hun BINGO-kaarten. Nummer 12 zit altijd in de rij onder de B.

De spelleider legt vervolgens het getrokken balletje op het cijferbord en draait opnieuw aan de bingomolen. Het spel duurt net zolang, totdat één van de spelers vijf nummers op een rij heeft. Dit mag zowel horizontaal, verticaal als diagonaal zijn. Het vrije veld in het midden van de BINGO-kaarten mag je voordat het spel begint al afdekken met een fiche, en telt in het spel gewoon mee.

De speler die als eerste vijf nummers op een rij heeft, roept "BINGO". De spelleider controleert of het klopt, door de speler de nummers van de winnende BINGO-rij op te laten noemen. Als een speler BINGO heeft geroepen zonder dat dit klopt, moet hij opnieuw beginnen met een lege kaart. Als twee spelers tegelijkertijd BINGO hebben, is degene die het eerste BINGO heeft geroepen de winnaar.

### WINNEN

Het spel is afgelopen als iemand BINGO heeft, maar je kunt ook doorspelen om te kijken wie het eerste een hele BINGO-kaart vol kan krijgen.

## EN MANUAL

### GOAL OF THE GAME

The goal of this game is, to be the first player to get 5 numbers in a row on your bingo card: then you may shout 'Bingo'!

### PREPARATION

Before starting the game, agree together who will be the caller or game moderator. The caller is responsible for the number board and the numbered balls. The 2 number boards consist of five vertical rows with numbers from 1 to 75 (the 2 boards have to be attached to each other).

On top of the number board and the BINGO tiles is the word BINGO.

In the row below B are the numbers from 1-15

In the row below the I are the numbers from 16-30

In the row below the N are the numbers from 31-45

In the row below the G are the numbers from 46-60

In the row below the O are the numbers from 61-75

### THE GAME

The caller distributes the BINGO cards among the players: each player receives 1 or 2 cards. You use chips to cover the numbers on your card; each player gets his own colour. The caller first turns the handle of the bingo machine anti-clockwise to mix up the balls, and then moves it clockwise. A ball will automatically roll out of the bingo machine. The letter and number of the stone drawn must be read aloud. For example, when the caller draws the ball with the print B12, all players place a chip on number 12 on one of their BINGO cards. Number 12 is always in the row below the B.

The caller then places the drawn ball on the number board and turns the bingo wheel again. The game continues until one of the players has five numbers in a row. This may be horizontal, vertical or diagonal. The free space in the middle of the BINGO cards can be covered with a chip before the game starts, and it counts in the game.

The player who is the first to have five numbers in a row shouts "BINGO". The caller checks whether it is correct by having the player name the numbers of the winning BINGO row. If a player has called BINGO without this being correct, he must start again with an empty card. If two players have BINGO at the same time, the one who called BINGO first is the winner.

### WINNING

The game ends when someone has BINGO, but you can also continue playing to see who can fill up a whole BINGO card first.

## FR MANUEL

### BUT DE JEU

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à obtenir 5 numéros d'affiliée sur sa carte de bingo : annoncez alors « Bingo » à voix haute !

### PRÉPARATION

Avant de commencer le jeu, convenez ensemble de qui sera le meneur de jeu. Le meneur de jeu est responsable du tableau de numéros et des boules numérotées. Les 2 tableaux de numéros sont constitués de cinq rangées verticales avec des numéros de 1 à 75 (les 2 tableaux doivent être attachés l'un à l'autre).

Au-dessus du tableau de numéros et des tuiles BINGO se trouve le mot BINGO.

Dans la rangée sous le B se trouvent les numéros de 1 à 15.

Dans la rangée sous le I se trouvent les numéros 16-30

Dans la rangée sous le N se trouvent les numéros de 31 à 45.

Dans la rangée sous le G se trouvent les numéros de 46 à 60.

Dans la rangée sous le O se trouvent les numéros de 61 à 75.

### LE JEU

Le meneur de jeu répartit les cartes BINGO entre les joueurs : chaque joueur reçoit 1 ou 2 cartes. Utilisez des jetons pour couvrir les numéros de votre carte ; chaque joueur reçoit sa propre couleur. Le meneur de jeu commence par tourner la poignée de la machine à bingo dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour mélanger les boules, puis la déplace dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire sortir automatiquement une boule de la machine à bingo. La lettre et le numéro de la balle doivent être lus à haute voix. Si, par exemple, le meneur de jeu tire la boule portant l'impression B12, tous les joueurs placent un jeton sur le numéro 12 d'une de leurs cartes BINGO. Le numéro 12 est toujours dans la rangée en dessous du B.

Le meneur place ensuite la boule sur le tableau des numéros et tourne à nouveau la roue du bingo. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne cinq numéros d'affiliée, que ce soit horizontal, vertical ou en diagonale. L'espace libre

au milieu des cartes BINGO peut être recouvert d'un jeton avant le début du jeu, et compte comme une case remplie.

Le joueur qui est le premier à obtenir cinq numéros d'affilée crie « BINGO ». Le meneur de jeu vérifie si cela est correct en demandant au joueur d'énoncer les numéros de la rangée gagnante du BINGO. Si un joueur dit BINGO sans que cela soit vrai, il doit recommencer avec une carte vide. Si deux joueurs obtiennent un BINGO en même temps, celui qui a dit BINGO en premier remporte la partie.

#### GAGNANT

Le jeu se termine lorsque quelqu'un a obtenu un BINGO, mais vous pouvez aussi continuer à jouer pour voir qui peut compléter une carte BINGO entière en premier.

## DE ANLEITUNG

#### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel dieses Spiels ist, der erste Spieler zu sein, der 5 Nummern in einer Reihe hat: Dann können Sie „Bingo“ rufen!

#### VORBEREITUNG

Vereinbaren Sie vor dem Start des Spiels gemeinsam, wer der Spielleiter wird. Der Spielleiter ist für das Nummernbrett und die nummerierten Kugeln verantwortlich. Die zwei Nummernbretter bestehen aus fünf vertikalen Reihen mit Zahlen von 1 bis 75 (die zwei Bretter müssen aneinander befestigt sein).

Oben auf dem Zahlenbrett und den BINGO-Spielsteinen steht das Wort BINGO.

In der Reihe unter B stehen die Zahlen von 1 – 15

In der Reihe unter I stehen die Zahlen von 16 – 30

In der Reihe unter N stehen die Zahlen von 31 – 45

In der Reihe unter G stehen die Zahlen von 46 – 60

In der Reihe unter O stehen die Zahlen von 61 – 75

#### DAS SPIEL

Der Spielleiter verteilt die BINGO-Karten unter den Spielern: Jeder Spieler erhält ein oder zwei Karten. Sie verwenden Chips, um die Zahlen auf Ihrer Karte abzudecken. Jeder Spieler erhält seine eigene Farbe. Der Spielleiter dreht zuerst den Griff der Bingo-Maschine gegen den Uhrzeigersinn, um die Kugeln zu vermischen, und dreht ihn dann im Uhrzeigersinn. Ein Ball rollt automatisch aus der Bingo-Maschine. Der Buchstabe und die Zahl des gezogenen Steins müssen laut vorgelesen werden. Wenn zum Beispiel der Spielleiter die Kugel mit dem Aufdruck B12 zieht, legen alle Spieler einen Chip auf die Nummer 12 auf einer Ihrer BINGO-Karten. Die Nummer 12 ist immer in der Reihe unter dem B.

Der Spielleiter legt den gezogenen Ball dann auf das Zahlenbrett und dreht die Bingotrommel erneut. Das Spiel geht weiter, bis einer der Spieler fünf Zahlen in einer Reihe hat. Das kann horizontal, vertikal oder diagonal sein. Der freie Platz in der Mitte der BINGO-Karten kann vor Spielbeginn mit einem Chip abgedeckt werden und zählt im Spiel mit.

Der Spieler, der als erstes fünf Zahlen in einer Reihe hat, ruft „BINGO“. Der Spielleiter prüft, ob das stimmt, indem er den Spieler die Zahlen der gewinnenden BINGO-Reihe nennen lässt. Wenn ein Spieler BINGO gerufen hat und das nicht stimmt, muss er erneut mit einer leeren Karte starten. Wenn zwei Spieler gleichzeitig BINGO haben, gewinnt derjenige, der zuerst BINGO ruft.

#### GEWINNEN

Das Spiel endet, wenn jemand BINGO hat. Sie können aber auch weiterspielen, um zu sehen, wer zuerst eine ganze BINGO-Karte ausfüllen kann.

## IT ISTRUZIONI

#### OBBIETTIVO DEL GIOCO

Obiettivo del gioco è totalizzare per primo 5 numeri in successione sulla propria cartella del bingo: in quel momento, potrai gridare “Bingo”!

#### PREPARAZIONE

Prima di iniziare, procedere alla scelta del direttore del gioco. Il direttore del gioco è responsabile del tabellone e delle palle numerate. I 2 tabelloni sono composti da 4 file verticali numerate da 1 a 75 (i 2 tabelloni devono essere fissati l'uno all'altro).

Sul tabellone e sui numeretti del BINGO è impressa la parola BINGO.

Nella fila sotto la lettera B sono riportati i numeri da 1 a 15

Nella fila sotto la lettera I sono riportati i numeri da 16 a 30

Nella fila sotto la lettera N sono riportati i numeri da 31 a 45

Nella fila sotto la lettera G sono riportati i numeri da 46 a 60

Nella fila sotto la lettera O sono riportati i numeri da 61 a 75

## IL GIOCO

Il direttore del gioco distribuisce le cartelle BINGO tra i giocatori: ciascun giocatore riceve 1 o 2 cartelle. Utilizza le fiche per coprire i numeri della tua cartella; ciascun giocatore riceve le fiche del suo colore. Il direttore del gioco ruota la maniglia della rotella di bingo prima in senso antiorario per mescolare le palle, e successivamente in senso orario. Una delle palle rotola automaticamente fuori dalla gabbia. La lettera e il numero estratto devono essere declamati ad alta voce. Se, ad esempio, il direttore del gioco estrae la pallina B12, tutti i giocatori dovranno coprire il numero 12 con una fiche su una delle loro cartelle del BINGO. Il numero 12 si trova sempre nella fila sotto la lettera B.

Il direttore del gioco, quindi, colloca la pallina estratta sul tabellone e ruota di nuovo la gabbia del bingo. Il gioco dura finché uno dei giocatori non copre 5 numeri sulla stessa fila. Questo può avvenire sia in senso orizzontale, verticale o diagonale. Al centro delle cartelle del BINGO c'è uno spazio libero, che potrete coprire con una fiche prima di iniziare il gioco, e che conterà nel gioco.

Il giocatore che totalizza 5 numeri su una stessa fila deve dichiarare “BINGO”.

Il direttore del gioco controlla se i numeri sono stati effettivamente estratti, facendoli leggere ad alta voce dal giocatore che ha realizzato il BINGO. Se un giocatore dichiara di aver fatto BINGO senza averlo effettivamente realizzato, dovrà ricominciare da capo con una cartella vuota. Se due giocatori fanno BINGO contemporaneamente, vincerà quello che lo dichiara per primo.

#### VINCITORE

Il gioco finisce quando un giocatore fa BINGO, ma è anche possibile continuare a giocare per vedere chi sarà il primo a riempire un'intera cartella del BINGO.

## ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

#### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de este juego es ser el primero en obtener 5 números seguidos en tu tarjeta de bingo: ¡entonces canta ‘Bingo’!

#### PREPARACIÓN

Antes de comenzar el juego, los participantes deben acordar quién será el jefe de mesa. El jefe de mesa será responsable del tablero y de las bolas numeradas durante el juego. Ambos tableros constan de cinco filas verticales con números del 1 al 75 (las 2 placas deben estar unidas entre sí).

En la parte superior de los tableros y tarjetas de BINGO está impresa la palabra BINGO.

En la fila debajo de la B están los números del 1 al 15

En la fila debajo de la I están los números del 16 al 30

En la fila debajo de la N están los números del 31 al 45

En la fila debajo de la G están los números del 46 al 60

En la fila debajo de la O están los números del 61 al 75

#### COMO JUGAR

El jefe de mesa distribuye las tarjetas de BINGO entre los jugadores: cada jugador recibe 1 o 2 tarjetas. Se utilizan fichas para cubrir los números en las mismas; cada jugador tiene su propio color. El jefe de mesa procede a girar el mango de la ruleta de bingo en sentido contrario a las agujas del reloj para mezclar las bolas, y luego lo mueve en sentido a las agujas del reloj. Una bola será dispensada automáticamente de la ruleta. La letra y el número dibujados en la bola deben leerse en voz alta. Por ejemplo, si el líder del juego saca la bola marcada con B12, todos los jugadores colocan una ficha en el número 12 de una de sus tarjetas de BINGO. El número 12 siempre está en la línea debajo de B.

Luego, el jefe de mesa debe colocar la bola extraída en el tablero numérico y vuelve a girar la ruleta. El juego continúa hasta que uno de los jugadores obtiene cinco números seguidos. Pudiendo estos números estar en orden horizontal, vertical o diagonal. El espacio libre en el medio de las tarjetas de BINGO se puede cubrir con una ficha antes de que comience el juego, esto cuenta en el juego.

El primer jugador en conseguir cinco números seguidos en su tarjeta debe cantar “BINGO” en voz alta. El jefe de mesa debe verificar solicitando al jugador que nombre los números de su fila ganadora de BINGO. Si un jugador canta BINGO sin tener la secuencia ganadora, deberá comenzar de nuevo con una tarjeta vacía. Si dos jugadores reúnen los números ganadores al mismo tiempo, aquel jugador que cante BINGO primero será el ganador.

#### PARA GANAR

El juego finaliza cuando alguien canta BINGO y efectivamente tiene la secuencia de números ganadora, sin embargo, también se puede jugar con el propósito de ver quién puede llenar primero una carta de BINGO completa.

Adres bewaren. Keep address. Adresse à conserver. Bewahren Sie die Adresse auf. Guardar Dirección.  
Salvare l'indirizzo.



2021  
Made in China

Van der Meulen  
Lorentzstraat 23,  
8606 JP Sneek - NL