



BINGO

CLASSIC LOTTO GAME

1		16		31		46		61	
2		17		32		47		62	
3		18		33		48		63	
4		19		34		49		64	
5		20		35		50		65	
6		21		36		51		66	
7		22		37		52		67	

BINGO

CLASSIC LOTTO GAME

CONTENTS

Rotary cage, bingo balls numbered 1-75, 18 bingo cards, master board, markers.

AIM OF THE GAME

To win, cover a row of 5 numbers on a Bingo card with markers in any direction - vertically, horizontally or diagonally. Then, you can call out "Bingo!".

SET-UP

Before the first game, carefully separate the markers from each other. Place all the balls inside the cage. Before each game, choose a Bingo Master who will operate the rotary cage and call out the numbers. Assemble the master board and give each player a Bingo card.

Place the markers within the reach of all the players. The players can cover the "FREE" space in the middle of their board with a marker. Each player can play with markers of just one colour but it is not necessary.

HOW TO PLAY

The Bingo Master operates the cage and turns the handle to dispense the bingo balls. They call each number that is dispensed, and place it on the master board. The numbers are called by reading out both the letter and the number on the ball. The called out number can only be found in the column under the called out letter on each board.

This makes it easy to check if you have the number or not. All the players who have the called out number on their board can cover it with a marker.

Note: Numbers 1-15 are under B; Numbers 16-30 under I; Numbers 31-45 under N; 46-60 under G; and 61-75 under O.

END OF THE GAME

When a Bingo is called by a player who has five markers in a row on their board, the Bingo Master checks the master board with the Bingo card to see if it is correct. If it is correct, the player who called out "bingo" is the winner. If it is incorrect, then play continues until there is a winner.

When two players call "bingo" at the same time and they are both correct, then each player dispenses a number from the bingo cage and the highest number wins.

All Bingo balls are put back in the cage. For each new game a new Bingo Master is chosen, and the cards may be exchanged for new ones or kept.

CLASSIC LOTTO GAME

CONTIENT

Cage tournante, boules de Bingo numérotées de 1 à 75, 18 cartes de Bingo, plateau central, pions.

BUT DU JEU

Pour gagner, réalisez un alignement de 5 numéros sur une carte de Bingo avec des pions dans n'importe quelle direction (verticalement, horizontalement ou diagonalement). À ce moment, criez : « Bingo ! »

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez délicatement les pions. Mettez toutes les boules dans la cage. Avant chaque partie, choisissez un Maître du Bingo, qui fera tourner la cage et annoncera les numéros. Assemblez le plateau central et donnez à chaque joueur une carte de Bingo.

Placez les pions à portée des joueurs.

Chaque joueur place un pion sur l'espace « Free » au centre de sa carte. Chaque joueur peut choisir une couleur de pions, mais ce n'est pas obligatoire.

COMMENT JOUER ?

Le Maître du Bingo fait tourner la cage avec la manivelle pour faire sortir les boules.

Il annonce chaque numéro tiré puis place la boule sur le plateau central. Pour annoncer, le Maître doit dire à la fois la lettre et le nombre inscrits sur la boule. Chaque numéro ne peut se trouver que dans la colonne correspondant à la lettre annoncée, quelle

que soit la carte. Il est donc facile de voir si le numéro se trouve sur votre carte. Chaque joueur ayant le numéro appelé sur sa carte le recouvre d'un pion.

Note : les numéros de 1 à 15 sont dans la colonne B ; de 16 à 30 dans la colonne I ; de 31 à 45 dans la colonne N ; de 46 à 60 dans la colonne G et de 61 à 75 dans la colonne O.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur a aligné cinq pions sur sa carte, il crie « Bingo ! » et le Maître du Bingo compare le plateau central et la carte de Bingo pour vérifier que c'est correct. Si c'est le cas, ce joueur est le gagnant. Sinon, le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

Si deux joueurs crient « Bingo ! » en même temps et ne se sont pas trompés, chacun d'eux tire une boule de la cage ; celui qui obtient le plus grand numéro gagne la partie.

Ensuite, on remet toutes les boules de Bingo dans la cage. Pour chaque nouvelle partie, un Maître de Bingo différent est désigné. Les cartes de Bingo peuvent être changées ou gardées d'une partie à l'autre.

CLASSIC LOTTO GAME

INHOUD

Bingomolen, bingoballetjes van 1-75, 18 bingokaarten, aflegbord, fiches.

DOEL VAN HET SPEL

Je wint als je als eerste een rijtje nummers –horizontaal, verticaal of diagonaal- op je Bingokaart kunt afdekken. Dan roep je hard: “BINGO”!

VOORBEREIDING

Voordat je kunt gaan spelen, moet je de fiches even losmaken. Je doet de balletjes in de Bingomolen. Voor ieder spel kies je een Bingomaster. Hij of zij draait aan de Bingomolen en roept de nummers om. Zet het aflegbord in elkaar en geef iedere speler een bingokaart. Iedere speler krijgt de fiches van een kleur, maar dit hoeft niet. Je kunt ook met alle kleuren door elkaar spelen. De spelers mogen het middelste vakje met “FREE” erop al afdekken met een fiche.

HET SPEL BEGINT

De bingomaster bedient de bingomolen. Hij/zij draait aan het handvat, totdat er een balletje uitkomt. Het nummer van het balletje roept hij duidelijk om en hij legt het balletje af bij het corresponderende nummer op het aflegbord. De bingomaster roept zowel het nummer als de letter op het balletje om. Het omgeroepen nummer kan alleen maar in de kolom onder de omgeroepen letter staan. Dit maakt het controleren of het nummer op je bingokaart voorkomt, een stuk makkelijker. Alle spelers die het omgeroepen nummer op hun bingokaart hebben, mogen dit nummer met een fiche afdekken.

Let op: Nummer 1-15 staan onder de B; Nummer 16-30 onder de I; Nummer 31-45 onder de N; 46-60 onder de G en 61-75 onder de O.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler 5 fiches op een rij heeft en “BINGO” roept, dan controleert de bingomaster de bingokaart van die speler met behulp van het aflegbord. Als de “BINGO” klopt, dan is deze speler de winnaar en bingokampioen. Als het niet klopt, dan gaat het spel verder totdat er wel een winnaar is.

Als twee spelers na het zelfde balletje “BINGO” roepen en bij beide spelers klopt het, dan draaien deze spelers een balletje uit de bingomolen en de speler met het hoogste nummer is de winnaar.

Vervolgens worden alle balletjes weer in de bingomolen gedaan, kies je een nieuwe bingomaster en de spelers krijgen een nieuwe bingokaart (dit hoeft niet).

BINGO

DK

CLASSIC LOTTO GAME

INDHOLD

Blandetromle, nummererede kugler 1-75, 18 bingoplader, bingotavle og mærker.

SPILLETS FORMÅL

For at vinde skal du fylde en række med 5 numre – vandret, lodret eller diagonalt. Derefter kan du råbe "Bingo!".

FORBEREDELSE

Inden det første spil skal du forsigtigt skille mærkerne fra hinanden. Læg alle kuglerne i tromlen. Inden hvert spil; vælg en bingoleder som skal dreje tromlen og sige numrene. Saml bingotavlen og giv hver spiller en bingoplade. Læg mærkerne så alle spillerne kan nå dem. Alle spillere kan dække det "FRI" felt i midten af bingopladen med et mærke. Spillerne kan vælge at bruge mærker i én farve, men farverne kan også være forskellige.

SPILLETS GANG

Bingolederen drejer tromlen og derefter håndtaget til kuglen. Lederen siger både kuglens bogstav og nummer og lægger kuglen på bingotavlen. Nummeret findes kun under bogstavkolonnen, hvilket gør det nemmere at tjekke bingopladen. Alle spillere som har det pågældende nummer på sin plade dækker det med et mærke.

Bemærk: Nummer 1-15 er under B, 16-30 under I, 31-45 under N, 46-60 under G og 61-75 under O.

SPILLETS AFSLUTNING

Når en spiller med fem mærker på række råber "Bingo!", skal lederen kontrollere spillerens plade med tavlen, for at se om den stemmer. Hvis pladen er korrekt, vinder denne spiller. Er den ikke korrekt, fortsætter spillet, indtil der er en vinder.

Hvis to spillere råber "Bingo!" samtidigt, og begge plader er korrekte, skal disse spillere dreje tromlen på skift, og den med højest nummer vinder.

Derefter lægges alle bingokugler tilbage i kurven. For hvert nyt spil vælges en ny leder, og pladerne kan beholdes eller udskiftes.

CLASSIC LOTTO GAME

INNHOLD

Bingokurv, bingoballer nummerert 1–75, 18 bingokort, oversiktstavle, markører.

FORMÅLET MED SPILLET

For å vinne må du merke en rad med fem tall i valgfri retning – vertikalt, horisontalt eller diagonalt – på et bingokort ved bruk av markører. Når du har fått en rad, roper du «Bingo!».

OPPSETT

Før første spill må markørene skilles fra hverandre. Legg alle ballene inn i kurven. Før hvert spill velges en bingoleder som betjener den roterende kurven og leser opp tallene. Sett sammen oversiktstavlen, og gi hver spiller et bingokort. Legg markørene slik at alle spillerne får tak i dem. Hver spiller kan dekke «FREE»-plassen («fritt») i midten av brettet med en markør. Hver spiller kan velge en egen farge for sine markører, men det er ikke nødvendig.

SLIK SPILLER DERE

Bingolederen betjener kurven og snurrer på håndtaket for å trekke bingoballer. Lederen leser opp tallene etter hvert som de trekkes, og legger bingoballene på oversiktstavlen. Både bokstaven og tallet på ballen skal leses opp. Tallet som leses opp, finnes bare i kolonnen under bokstaven som annonseres på hvert kort. Dette gjør det enkelt å sjekke om du har tallet eller ikke. Alle spillere som har tallene som leses opp på sitt Brett, kan legge en markør på dette tallet.

Merk: Tallene 1–15 er under B, 16–30 er under I, 31–45 er under N, 46–60 er under G, og 61–75 er under O.

NÅR SPILLET ER FERDIG

Når en spiller har fem tall på rad på brettet sitt og roper «bingo», kontrollerer bingolederen tallene med tallene på oversiktstavlen for å se at de er riktige. Hvis tallene er riktige, vinner spilleren som ropte «bingo». Hvis tallene ikke er riktige, fortsetter spillet til det kåres en vinner.

Når to spillere roper «bingo» samtidig og begge har gyldige tall, skal begge trekke en bingoball fra kurven. Den som trekker det høyeste tallet er vinneren.

Alle bingoballene legges tilbake i kurven. For hvert nytt spill blir en ny bingoleder valgt, og kortene kan enten byttes i nye eller beholdes.

BINGO

SE

CLASSIC LOTTO GAME

INNEHÅLL

Bingosnurra, nummerkuler 1-75,
18 bingobrickor, bingoplatta och markörer.

SPELIDÉ

För att vinna ska du fylla en rad med fem nummer – vågrätt, lodrätt eller diagonalt. Därefter kan du ropa "Bingo!"

FÖRBEREDELSE

Ta försiktigt loss markörerna från varandra innan ni spelar första gången. Lägg alla kulorna i snurran. Välj en bingoledare som ska veva snurran och säga numren på kulorna som kommer ut. Sätt ihop bingoplattan och ge varje spelare en bingobricka. Lägg markörerna så att alla kan nå dem. Varje spelare får lov att lägga en markör på "FREE" i mitten på sin bricka. Man kan välja att spela med markörer i en egen färg men det är inte nödvändigt.

SPELETS GÅNG

Bingoledaren vevar snurran och vänder handtaget så att kulorna kan komma ut. Ledaren ropar upp både kulans bokstav och nummer och lägger kulan på bingoplattan. Numret finns bara under bokstavskolumnen på bingobrickan vilket gör det lättare att kontrollera om du har numret eller inte. Alla spelare som har det utropade numret på sin bricka täcker det med en markör.

Observera: Nummer 1–15 är under B, 16–30 under I, 31–45 under N, 46–60 under G och 61–75 under O.

SPELETS SLUT

När en spelare har fem markörer på rad och ropar "Bingo!" ska ledaren jämföra spelarens rad med bingoplattan för att se att den stämmer. Om den är rätt vinner denna spelare. Om den inte är korrekt fortsätter spelet tills det finns en vinnare.

Om två spelare ropar "Bingo!" samtidigt och båda brickor är korrekta ska dessa spelare veva snurran varsin gång och den som får högst nummer på kulan vinner.

Lägg därefter tillbaka alla kulor i snurran. Välj en ny spelare för varje nytt spel. Spelarna kan behålla samma brickor eller byta ut dem.

CLASSIC LOTTO GAME

SISÄLTÖ

Pyörivä häkki, bingopalloa (numeroitu 1-75), 18 bingolautaa, master-lauta, pelimerkkiä.

PELIN TAVOITE

Peitä bingolaudaltasi viiden numeron rivi pelimerkeillä missä tahansa suunnassa – vinoon, pysty- tai vaakasuoraan. Sitten voit huutaa "Bingo"!

PELIVALMISTELUT

Ennen ensimmäistä peliä, erottele pelimerkit toisistaan. Laita kaikki pallot bingohäkkiin. Ennen jokaista peliä, valitkaa bingoisäntä tai -emäntä, joka käyttää kääntyvää bingohäkkiä ja huutaa pallojen numerot ääneen.

Kokoa master-lauta ja anna kullekin pelaajalle bingolauta. Aseta pelimerkit kaikkien pelaajien ulottuville. Jokainen pelaaja voi peittää bingolautansa keskellä olevan "FREE"-ruudun. Kukin pelaaja voi pelata vain yhden värisillä pelimerkeillä, mutta se ei ole välttämätöntä.

PELIN KULKU

Bingoisäntä tai -emäntä käyttää häkin kahvaa, joka vapauttaa bingopallot yksi kerrallaan. Hän sanoo ääneen numeron ja laittaa pallon master-laudalle. Numerot sanotaan lukemalla pallossa oleva kirjain ja numero. Ääneen ilmoitettu numero löytyy vain ääneen lausutun kirjaimen alla olevasta sarakkeesta. Sen avulla on helpompi nähdä, onko laudallasi kyseistä tai lukua vai ei. Kaikki pelaajat, joilla on kyseinen luku laudallaan, voivat peittää sen pelimerkillä.

Huom! Numerot 1-15 ovat B-kirjaimen alla; numerot 16-30 ovat I-kirjaimen alla; numerot 31-45 ovat N-kirjaimen alla; numerot 46-60 ovat G-kirjaimen alla; ja numerot 61-75 ovat O-kirjaimen alla.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun joku pelaajista saa viisi merkkiä riviin bingolaudalleen ja huutaa "bingo", bingoisäntä tai -emäntä tarkistaa master-laudalta ja bingolaudalta, onko tulos oikein. Jos se on oikein, pelaaja, joka huusi "bingo", voittaa pelin. Jos tulos on väärin, peli jatkuu, kunnes voittaja selviää.

Kun kaksi pelaajaa huutaa "bingo" samaan aikaan ja molempien tulos on oikein, kumpikin pelaaja kääntää bingohäkistä yhden pallon, ja korkeampi luku voittaa.

Kaikki bingopallot laitetaan takaisin häkkiin. Jokaista uutta peliä varten valitaan uusi bingoisäntä tai -emäntä, ja pelaajat joko vaihtavat bingolautoja keskenään tai pitävät vanhat lautansa.

CLASSIC LOTTO GAME

INNIHALD

Tromla, bingókúlur merktar frá 1-75, 18 bingóspjöld, aðalborð, merkipennar.

MARKMIÐ LEIKSINS

Til að vinna skaltu merkja fimm tölur í röð á bingóspjaldi með merkipenna í hvaða átt sem er – lárétt, lóðrétt eða á ská. Þá geturðu hrópað: „Bingó!“

UPPSETNING

Fyrir fyrsta leikinn skaltu aðskilja merkipennana vandlega. Settu allar kúlurnar í tromluna. Fyrir hvern leik skaltu velja bingóstjórnanda sem snýr tromlunni og kallar tölurnar. Settu aðalborðið saman og gefðu hverjum spilara bingóspjald. Hafðu merkipennana innan seilingar leikmannanna. Hver leikmaður getur merkt frjálsa reitinn í miðju spjaldsins síns með merkipenna. Hver leikmaður getur notast eingöngu við merkipenna í ákveðnum lit, en það er ekki nauðsynlegt.

HVERNIG SKAL SPILA

Bingóstjórnandinn snýr tromlunni með handfangi til að fá bingókúlu. Stjórnandinn kallar þá tölu sem kemur upp og setur hana á aðalborðið. Tölurnar eru kallaðar með því að lesa bæði bókstaf og tölustaf kúlunnar. Tala sem er kölluð getur eingöngu verið í dálki bókstafsins á hverju spjaldi. Þannig er auðvelt að athuga hvort þú sért með töluna eða ekki. Allir leikmenn sem eru með töluna sem var lesin upp á sínu spjaldi geta merkt hana með merkipenna.

Athugið: Tölur 1-15 eru undir B, tölur 16-30 undir I, tölur 31-45 undir N, 46-60 G og 61-75 undir O.

LEIKLOK

Þegar leikmaður kallar bingó og er með fimm reiti merkta í röð á spjaldinu sínu, athugar bingóstjórnandinn á aðalborðinu hvort bingóspjaldið sé rétt útfyllt. Ef allt er rétt hefur leikmaðurinn sem kallaði bingó unnið. Ef svo er ekki heldur spilið áfram þar til sigurvegari kemur í ljós.

Þegar tveir leikmenn kalla bingó samtímis og spjöld þeirra beggja eru rétt fá báðir spilarar bingókúlu úr tromlunni og hæsta talan vinnur.

Allar bingókúlurnar eru settar aftur í tromluna. Í hverjum leik er nýr bingóstjórnandi valinn og spjöldum getur verið skipt út fyrir ný, eða þau sömu notuð áfram.

CLASSIC LOTTO GAME

ZAWARTOŚĆ

Obrotowa maszyna losująca, kule bingo (ponumerowane od 1 do 75), 18 kart bingo, tablica prowadzącego, żetony.

CEL GRY

Aby zwyciężyć, trzeba ułożyć na swojej karcie 5 żetonów w jednej linii – poziomo, pionowo lub po przekątnej. Nie można jednak zapomnieć o tym, aby krzyknąć „bingo”!

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie rozdzielić żetony. Kule umieścić wewnątrz maszyny losującej. Przed każdą kolejną rozgrywką wybrać prowadzącego, czyli osobę, która będzie obsługiwała maszynę losującą i wypowiadała na głos wylosowane numery. Zmontować tablicę prowadzącego i rozdać każdemu zawodnikowi po jednej karcie bingo. Żetony umieścić w takim miejscu, aby mógł po nie swobodnie sięgać każdy z graczy.

Każdy gracz może zakryć środkowe pole swojej karty (oznakowane jako „FREE”). Można przyjąć zasadę, że każdy zawodnik korzysta z żetonów jednego tylko koloru, jednak rozwiązanie takie nie jest konieczne.

PRZEBIEG GRY

Prowadzący wprawia w ruch maszynę losującą. Wypowiada na głos numer oraz literę z każdej kolejno wylosowanej kuli, kładąc ją następnie na przeznaczony do tego tablicy. Wypowiedziany numer może być odnaleziony na tablicy tylko pod literą, która także zostaje wypowiedziana. Ułatwia

to sprawdzanie, czy wylosowana kula pozwala na zapełnienie kolejnym żetonem karty bingo gracza. Każdy zawodnik, który ma na swojej karcie bingo wypowiedziany przez prowadzącego numer, może w tym miejscu położyć żeton.

Uwaga: numery 1-15 znajdują się pod literą B; numery 16-30 pod literą I; numery 31-45 pod literą N; 46-60 pod literą G; 61-75 pod literą O.

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy któryś z zawodników krzyknie „bingo!”, prowadzący sprawdza, czy gracz ten ma na swojej karcie bingo 5 żetonów ustawionych prawidłowo w jednej linii i czy ustawienie to odpowiada temu na tablicy prowadzącego. Jeśli wszystko się zgadza, zawodnik ten zostaje zwycięzcą. Jeśli ustawienia się nie zgadzają, gra toczy się dalej, aż do wyłonienia zwycięzcy.

Jeśli dwóch graczy jednocześnie krzyknie „bingo!” i obaj mają poprawnie wypełnione karty, to o zwycięstwie decyduje losowanie. Kto z nich wylosuje w maszynie losującej większą liczbę, ten wygra.

Po zakończeniu kolejki wszystkie kule są umieszczane z powrotem w maszynie losującej. Do każdej nowej rozgrywki wybierana jest osoba prowadzącego. Karty można potasować i rozdać od nowa lub toczyć grę z użyciem tych samych, co poprzednio.

CLASSIC LOTTO GAME

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Барабан, шары бинго с номерами от 1 до 75, 18 карточек бинго, подставка для шаров, фишки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы выиграть, заполните фишками вертикальный, горизонтальный или диагональный ряд из 5 номеров на карточке. Тот, у кого это получится, должен крикнуть: «Бинго!».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем, как играть в первый раз, аккуратно отделите фишки друг от друга. Поместите все шары в барабан. Перед игрой нужно выбрать ведущего, который будет крутить барабан и называть номера. Соберите подставку и раздайте по одной карточке бинго каждому игроку. Положите фишки так, чтобы все игроки могли их достать. Каждый игрок имеет право закрыть фишкой центральное поле «FREE» на своей карточке. Обычно игроки берут фишки только одного цвета, однако это не обязательно.

КАК ИГРАТЬ

Ведущий крутит барабан и поворачивает ручку, чтобы выкатились шары бинго. Затем он называет номера шаров и размещает их на подставке. Называть нужно и букву, и номер шара. Выпавший номер можно найти на карточке только в столбце под соответствующей буквой. Это позволяет игроку быстро разобраться, есть ли на его карточке нужный номер. Все игроки, на карточках у которых есть названный номер, могут закрыть его фишкой.

Примечание: номера с 1 по 15 находятся в столбце B; с 16 по 30 — в столбце I; с 31 по 45 — в столбце N; с 46 по 60 — в столбце G; а с 61 по 75 — в столбце O.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок, собравший пять фишек в ряд на своей карточке, кричит «Бинго!», ведущий сверяет карточку с шарами на подставке, чтобы убедиться в отсутствии ошибки. Если всё правильно, то игрок, крикнувший «Бинго!», объявляется победителем. Если обнаруживается ошибка, то игра продолжается, пока не появится победитель.

Если двое игроков крикнут «Бинго!» одновременно, и оба не ошибутся, они должны вытащить из барабана по одному шару. Побеждает тот, у кого номер на шаре окажется больше.

Затем все шары бинго возвращают в барабан. Для каждой новой игры выбирают нового ведущего. Карточки можно менять или оставить старые.

BINGO

CLASSIC LOTTO GAME

KARBI SISU

Loosikast, bingopallid numbritega 1–75, 18 bingokaarti, pallialus, žetoonid.

MÄNGU EESMÄRK

Võidab see, kelle õnnestub oma bingokaardil žetoonidega tähistada 5 numbrist koosnev rida ükskõik mis suunas – vertikaalis, horisontaalis või diagonaalis. Kui rida koos, tuleb hüüda „Bingo!“.

ETTEVALMISTUS

Enne esimest mängu eraldage žetoonid ettevaatlikult üksteisest. Pange kõik pallid loosikasti. Enne iga mängu valige mängujuht, kes väntab kasti ja hõikab numbreid välja. Pange kokku pallialus ja andke igale mängijale bingokaart. Asetage žetoonid nii, et kõik mängijad ulatavad neid võtma. Mängija võib žetooniga katta oma kaardi keskel oleva vaba välja „FREE“. Mängija võib, kuid ei pea mängima vaid üht värvi žetoonidega.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängujuht väntab bingopallide väljalooimiseks loosikasti. Ta loeb väljatulnud pallilt numbriga ja paneb palli pallialusele. Välja tuleb hõigata nii pallil olev number kui ka täht. Väljahõigatud number saab olla ainult väljahõigatud tähega tulbas. Nii on mängijal lihtne kontrollida, kas tema kaardil on see number olemas või mitte. Kõik mängijad, kelle kaardil on väljahõigatud number, katavad numbriga žetooniga.

Märkus: Numbrid 1–15 on B-tähe all, numbrid 16–30 I-tähe all, numbrid 31–45 N-tähe all, numbrid 46–60 G-tähe all ja numbrid 61–75 O-tähe all.

MÄNGU LÕPP

Kui mängija, kes on saanud oma kaardil viis žetooni ritta, hüüab „Bingo!“, kontrollib mängujuht pallialuselt, kas rida on moodustatud õigesti. Kui rida on õige, on „Bingo!“ hüüdnud mängija võitja. Kui rida ei ole õige, jätkub mäng kuni võitja selgumiseni.

Kui kaks mängijat hüüavad „Bingo!“ korraga ja mõlema read on õiged, saavad mõlemad loosikastist ühe palli ja võidab see, kelle pallil on suurem number.

Kõik bingopallid pannakse tagasi loosikasti. Enne iga mängu valitakse uus mängujuht. Kaardid võib uute vastu välja vahetada või mängida samade kaartidega.

CLASSIC LOTTO GAME

KOMPLEKTA SATURS

Bumbiņu maisītājs, bingo bumbiņas, kas sanumurētas 1–75, 18 bingo kartiņas, bumbiņu pamatne, žetoni.

SPĒLES MĒRĶIS

Lai uzvarētu, uz bingo kartiņas ar žetoniem jāapklāj 5 skaitļi vienā rindā jebkurā virzienā – vertikāli, horizontāli vai diagonāli. Kad tas ir izdarīts, jāiesaucas: "Bingo!"

SAGATAVOŠANĀS

Pirms pirmās spēles uzmanīgi atdaliet žetonus citu no cita. Ievietojiet visas bumbiņas maisītājā. Pirms katras spēles izvēlieties no sava vidus spēles vadītāju, kura uzdevums būs griezt bumbiņu maisītāju un nosaukt izlozētos skaitļus. Spēles vadītājs nosūta bumbiņu pamatni un iedod katram spēlētājam bingo kartiņu. Žetoni jānovieto uz galda tā, lai tie būtu aizsniedzami visiem spēlētājiem. Katrs spēlētājs var aizklāt ar žetonu brīvo lauku "FREE", kas atrodas kartītes vidū. Katrs spēlētājs var spēlēt ar vienas krāsas žetoniem, taču tas nav obligāti.

SPĒLES GAITA

Spēles vadītājs griež bumbiņu maisītāju un pagriež rokturi, lai izlaistu bingo bumbiņu. Vadītājs nosauc katras izlaistās bumbiņas skaitli un tad novieto to uz bumbiņu pamatnes. Nosaucot bumbiņas skaitli, tiek minēts arī uz bumbiņas esošais burts. Nosaukto skaitli kartiņā var atrast tikai ar attiecīgo burtu apzīmētajā slejā. Tas palīdz pārbaudīt, vai nosauktais cipars atrodas kartiņā vai nē. Visi spēlētāji, kuru kartiņā ir nosauktais skaitlis, var to apklāt ar žetonu.

Piebilde. Skaitļi no 1 līdz 15 atrodas zem burta 'B'; no 16 līdz 30 – zem 'I'; no 31 līdz 45 – zem 'N'; no 46 līdz 60 – zem 'G'; un no 61 līdz 75 – zem 'O'.

SPĒLES BEIGAS

Kad kāds no spēlētājiem ir vienā rindā savācis piecus žetonus un ir izsaucis "Bingo!", tad spēles vadītājs salīdzina bumbiņu paliktni ar bingo kartiņu, lai pārlicinātos, vai viss ir pareizi. Ja viss ir pareizi, tad spēlētājs, kurš izsauca "Bingo!", ir uzvarētājs. Ja atklāta kļūda, tad spēle turpinās, līdz kāds ir uzvarējis.

Ja vienlaicīgi "Bingo!" izsauc divi spēlētāji un tiem abiem viss ir pareizi, tad katrs spēlētājs izlaiž no bumbiņu maisītāja vienu bumbiņu, un tas spēlētājs, kuram ir lielākais skaitlis, ir uzvarētājs.

Sākot jaunu spēli, visas bumbiņas tiek atliktas maisītājā. Katras jaunas spēles sākumā tiek izvēlēts jauns vadītājs. Kartiņas var apmainīt vai atstāt tās pašas.

BINGO

CLASSIC LOTTO GAME

TURINYS

Sukamasis būgnas, Bingo kamuoliukai su skaičiais nuo 1 iki 75, 18 Bingo kortelių, vadovo lentelė, žymekliai.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Norėdami laimėti turite uždengti 5 skaičių eilę Bingo kortelėje bet kuria kryptimi – vertikaliai, horizontaliai ar įstrižai. Tada jau galite šaukti „Bingo!“.

SAŪRANKA

Prieš pirmą žaidimą atsargiai atskirkite žymeklius vienas nuo kito. Supilkite visus kamuoliukus į būgną. Prieš kiekvieną žaidimą pasirinkite Bingo vadovą, kuris suks būgną ir praneš iškritusius skaičius. Surinkite vadovo lentelę, o visiems žaidėjams išdalinkite po Bingo kortelę. Padėkite žymeklius taip, kad žaidėjai galėtų juos pasiekti. Kiekvienas žaidėjas gali žymekliais uždengti FREE vietą savo lentelės viduryje. Kiekvienas žaidėjas gali naudoti vienos spalvos žymeklį, bet tai nėra būtina.

KAIP ŽAISTI

Bingo vadovas valdo būgną ir pasuka rankeną, kad iškristų Bingo kamuoliukai. Jis praneša, koks kiekvieno iškritusio kamuoliuko skaičius, o tada padeda ant vadovo lentelės. Skaičiai pranešami pasakant tiek raidę, tiek skaičių ant kamuoliuko. Praneštus skaičius kiekvienoje lentelėje galima rasti tik stulpelyje po pranešta raide. Taip lengva patikrinti, turite skaičių ar ne. Visi žaidėjai, kurie turi praneštą skaičių savo lentelėje, pažymi jį žymekliu.

Pastaba: skaičiai nuo 1 iki 15 yra po B raide; skaičiai nuo 16 iki 30 – po I; skaičiai nuo 31 iki 45 – po N; 46–60 – po G, o 61–75 – po O.

ŽAIDIMO PABAIGA

Kai kuris nors žaidėjas, surinkęs penkis žymeklius eilutėje savo lentelėje, sušunka „Bingo“, Bingo vadovas palygina vadovo lentelę su Bingo kortele, ar tai teisinga. Jei tai teisinga, žaidėjas, sušukęs „Bingo“, paskalbiamas laimėtoju. Jei neteisinga, žaidimas tęsiasi, kol laimėtojas atsiras.

Jei tuo pačiu metu du žaidėjai sušunka „Bingo“, ir jie abu teisūs, abu žaidėjai išsuka skaičių iš Bingo būgno, ir išsukęs didesnę skaičių laimi.

Visi Bingo kamuoliukai vėl supilami į būgną. Kiekvienam žaidimui pasirenkamas vis kitas Bingo vadovas, o kortelėmis žaidėjai pasikeičia arba jas pasilieka.

CLASSIC LOTTO GAME

INHALT

Drehtrommel, nummerierte Bingo-Bälle 1-75, 18 Bingo-Karten, Ausrufer-Spielbrett, Markierungssteine.

ZIEL DES SPIELES

Versuche, als erster eine Reihe von 5 ausgewählten Zahlen auf der Bingo-Karte zu vervollständigen - entweder vertikal, horizontal oder diagonal. Sobald du dies geschafft hast, rufe laut 'Bingo!'.

AUFBAU

Vor dem ersten Spiel trennt man sorgfältig die Markierungssteine voneinander. Die Bälle werden in der Drehtrommel platziert. Vor Spielbeginn wählt man einen "Bingo Master" - Ausrufer -, der die Drehtrommel betätigt und die Zahlen ausruft. Stelle das Ausrufer-Spielbrett für die Bälle auf und verteile an jeden Spieler eine Bingo-Karte. Platziere die Spielsteine in Reichweite der Spieler. Jeder Spieler darf auf das freie "FREE" Spielfeld in der Mitte seiner Karte einen Markierungsstein auslegen. Es darf jeder mit Markierungssteinen von ein und derselben Farbe spielen, wenn er möchte (ist aber nicht notwendig).

SPIELVERLAUF

Der "Bingo Master" - Ausrufer - betätigt die Drehtrommel und den Hebel zum Ziehen der Bingo-Bälle. Er verkündet jede gezogene Zahl und platziert den Bingo-Ball auf dem Spielbrett. Er verkündet die gezogenen Zahlen, wobei Buchstabe und Zahl auf dem gezogenen Bingo-Ball vorgelesen werden. Die ausgerufene Zahl befindet sich stets in der zum Buchstaben zugehörigen Spalte auf der Spielkarte.

Auf diese Weise ist es einfach zu sehen, ob man die aufgerufene Zahl auf seiner Karte hat oder nicht. Alle Spieler, welche die aufgerufene Zahl auf ihrer Karte haben, dürfen diese mit einem Markierungsstein markieren.

Anmerkung: Die Zahlen 1-15 befinden sich unter Spalte B; die Zahlen 16-30 unter I; 31-45 unter N; 46-60 unter G; und 61-75 unter O.

ENDE DES SPIELS

Sobald von einem Spieler "Bingo" gerufen wurde, der fünf Markierungssteine in einer Reihe auf seiner Spielkarte platziert hat, vergleicht der "Bingo Master" die Ergebnisse auf der Bingo- Karte mit den Zahlen seiner Bingo-Bälle auf seinem Spielbrett. Wenn diese übereinstimmen, wird jener Spieler, der "Bingo" gerufen hat, zum Sieger ernannt. Falls die Zahlen nicht übereinstimmen, wird so lange weitergespielt, bis ein Gewinner feststeht.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig "Bingo" ausrufen und beide die richtigen Zahlen haben, zieht jeder Spieler einen Bingo-Ball aus der Bingo-Trommel und die höhere Zahl gewinnt.

Alle Bingo-Bälle werden wieder in der Trommel platziert. Es wird für jedes neue Spiel ein neuer "Bingo Master" - Ausrufer - gewählt, wobei die Bingo-Karten entweder beibehalten oder durch neue ersetzt werden.

CLASSIC LOTTO GAME

OBSAH

Losovací osudí, číslované bingo míčky 1–75, 18 hracích karet, hrací deska, žetony.

CÍL HRY

K vítězství je třeba pomocí žetonů vytvořit řadu 5 čísel na hrací kartě v libovolném směru – svisle, vodorovně nebo příčně. Poté může hráč zvolat „Bingo!“.

PŘÍPRAVA

Před první hrou pečlivě rozdělte žetony. Všechny míčky vložte do losovacího osudí. Před každou hrou je nutné zvolit vyvolávače, který bude obsluhovat losovací osudí a vyvolávat vylosovaná čísla. Smontujte hrací desku a každému hráči rozdejte po jedné hrací kartě. Žetony umístěte v dosahu všech hráčů. Každý hráč může položit žeton na políčko označené „FREE“ uprostřed hrací karty. Každý hráč by měl hrát pouze s žetony jedné barvy (není to však nutné).

JAK HRÁT

Vyvolávač obsluhuje losovací osudí a otáčí bubnem s míčky. Vyvolává čísla vylosovaných míčků, které následně umístí na hrací desku. Vyvolávají se jak čísla, tak i písmena uvedená na jednotlivých míčcích. Vyvolané číslo se musí nacházet na hrací kartě ve sloupci označeném příslušným písmenem. Snadno tak zjistíte, zda na své hrací kartě dané číslo máte či nikoli. Hráči, kteří na své hrací kartě vylosované číslo mají, toto číslo označí pomocí žetonu.

Poznámka: Čísla 1–15 jsou ve sloupci B, čísla 16–30 jsou ve sloupci I, čísla 31–45 jsou ve sloupci N, čísla 46–60 jsou ve sloupci G a čísla 61–75 jsou ve sloupci O.

KONEC HRY

Jakmile hráč, který má na své hrací kartě pět žetonů v řadě, zvolá „Bingo“, vyvolávač zkontroluje vylosovaná čísla na hrací desce a na hrací kartě hráče. Pokud označená čísla odpovídají, hráč, který zvolal „Bingo“ se stává vítězem. Jestliže čísla neodpovídají, hra pokračuje dále, dokud nevzejde vítěz.

Jestliže zvolají „Bingo“ dva hráči současně a označená čísla na obou hracích kartách odpovídají vylosovaným číslům na hrací desce, pak si každý z obou hráčů vylosuje míček z osudí a vítězem se stává ten, který si vylosuje vyšší číslo.

Všechny míčky se následně vrátí zpět do bubnu. Pro každou novou hru se určí nový vyvolávač, hrací karty se rozdají znovu nebo si hráči ponechají karty z předchozí hry.

CLASSIC LOTTO GAME

CONTIENE

Bussolotto, palline da bingo con i numeri da 1 a 75, 18 cartelle, tabellone principale, pedine per numeri estratti.

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere, il giocatore deve per primo completare con le pedine i 5 numeri di una riga di una cartella in qualsiasi direzione - verticale, orizzontale o diagonale. A questo punto può esclamare 'Bingo!'.

PREPARAZIONE

Prima del primo gioco, staccare attentamente le pedine una dall'altra. Inserire tutte le palline nel bussolotto. Prima di ciascun gioco si decide un croupier che avrà il compito di mischiare ed estrarre i numeri dal bussolotto e chiamarli. Assemblare il tabellone principale ed assegnare a ciascun giocatore una cartella. Collocare le pedine a portata di mano di tutti i giocatori. Ciascun giocatore può posizionare la pedina sullo spazio "FREE" al centro della cartella. Ogni giocatore può giocare con le pedine di un solo colore anche se non è indispensabile.

REGOLE DEL GIOCO

Il croupier mischia e girando la manovella estrae le palline con i numeri dal bussolotto. Ha inoltre il compito di chiamare il numero estratto e posizionare la pallina sul corrispondente numero nel tabellone principale. I numeri vengono chiamati leggendo sia la lettera che il numero sulla pallina. Il numero chiamato può essere individuato solo nella colonna in corrispondenza della lettera chiamata su

ciascuna cartella. Ciò facilita la verifica del possesso dei numeri estratti. Tutti i giocatori in possesso del numero estratto e chiamato sul tabellone, possono coprirlo con l'apposita pedina.

Nota: I numeri da 1 a 15 sono sotto la lettera B; i numeri da 16 a 30 sotto la lettera I; i numeri da 31 a 45 sotto la lettera N; mentre i numeri da 46 a 60 sotto la lettera G; e quelli da 61 a 75 sotto la lettera O.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando viene esclamato Bingo dal giocatore sulla cui cartella vengono spuntati con le pedine i 5 numeri di un'intera riga, il croupier verificherà la corrispondenza tra il tabellone principale e la cartella. Se c'è corrispondenza, il giocatore che ha esclamato "Bingo" sarà il vincitore. Se non c'è corrispondenza, il gioco continua finché non si avrà un vincitore.

Nel caso in cui due giocatori facciano "Bingo" contemporaneamente ed entrambi abbiano corrispondenza, per ogni giocatore verrà estratto un numero dal bussolotto e vincerà quello con il numero più alto.

Tutte le palline vengono reinserite nel bussolotto. Per ciascun nuovo gioco va deciso un nuovo croupier e le cartelle possono essere sostituite con cartelle nuove o mantenute.

BINGO

CLASSIC LOTTO GAME

CONTENIDO

Bombo, bolas de bingo numeradas del 1 al 75, 18 cartones, tablero principal, fichas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar, rellena una fila de 5 números en una cartón con fichas en cualquier dirección: vertical, horizontal o diagonal. Cuando la tengas, canta "¡Bingo!".

ORGANIZACIÓN

Antes de jugar por primera vez, separa las fichas. Coloca todas las bolas dentro del bombo. Antes de cada partida, elige un maestro de bingo, que se encargará de poner en marcha el bombo y de anunciar los números. Monta el tablero principal y reparte a cada jugador un cartón. Coloca las fichas al alcance de todos los jugadores. Cada jugador puede cubrir el espacio con la inscripción "FREE" que hay en medio de su tablero con una ficha. Se puede jugar con fichas del mismo color, pero no es obligatorio.

CÓMO JUGAR

El maestro pone en marcha el bombo y acciona la manivela para obtener las bolas. Las bolas que se extraen se anuncian y se colocan en el tablero principal. Se anuncia tanto la letra como el número de la bola. El número anunciado solo aparece en la columna debajo de la letra anunciada de cada cartón, lo que facilita comprobar si se tiene el número o no. Los jugadores que tengan el número anunciado en su cartón lo pueden señalar con una ficha.

Nota: Los números 1-15 están debajo de la B; 16-30, debajo de la I; 31-45, debajo de la N; 46-60, debajo de la G; y 61-75, debajo de la O.

FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador tiene una fila de cinco fichas en el cartón, canta bingo; a continuación, el maestro comprueba el tablero principal con el cartón para ver si coincide. Si coincide, el jugador que ha cantado bingo es el ganador. Si no, el juego continúa hasta que haya un ganador.

Cuando dos jugadores cantan bingo al mismo tiempo y los dos coinciden, cada uno debe sacar un número del bombo; el que saque el mayor número, gana.

Las bolas se vuelven a meter al bombo. En cada partida nueva se elige un nuevo maestro de bingo. Los cartones se pueden cambiar por nuevos o se pueden conservar.

CLASSIC LOTTO GAME

У КОМПЛЕКТ ВХОДЯТЬ

Барабан; кульки для бінго, пронумеровані від 1 до 75; 18 карток для бінго; ігрове поле; фішки.

МЕТА ГРИ

Щоб перемогти, потрібно на своїй картці закрити фішками рядок із п'яти чисел у будь-якому напрямку: по вертикалі, по горизонталі або по діагоналі. Потім слід вигукнути: «Бінго!»

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Якщо ви граєте вперше, обережно відокремте фішки одну від одної. Покладіть усі кульки в барабан. Перед кожною грою обирається ведучий, який розкручуватиме барабан і називатиме номери кульок. Зберіть ігрове поле й роздайте кожному гравцеві картки для бінго. Розмістіть фішки так, щоб кожному гравцеві було зручно діставати їх. Кожний гравець може поставити фішку на «FREE» місце посередині своєї картки. Кожен гравець може грати фішками тільки одного кольору, але це не обов'язково.

ЯК ГРАТИ

Ведучий розкручує барабан і повертає ручку, щоб випустити кульки. Потім він називає номер кожної кульки, що випала, і ставить їх на ігрове поле. Ведучий повинен називати номер кульки з літерою та числом. Гравці, почувши номер, шукають на своїх картках потрібне число в стовпчику з відповідною літерою. У такий спосіб легше перевірити, маєте

ви потрібне число чи ні. Усі гравці, які знайшли потрібний номер на своїх картках, можуть закрити його фішкою.

Примітка: числа від 1 до 15 знаходяться в стовпчику В; числа від 16 до 30 — у стовпчику І; числа від 31 до 45 — у стовпчику N; числа від 46 до 60 — у стовпчику G; числа від 61 до 75 — у стовпчику O.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли один із гравців, який зібрав на своїй картці рядок із п'яти фішок, говорить «Бінго!», ведучий повинен порівняти ігрове поле й картку цього гравця та перевірити, щоб номери були правильними. Якщо все вірно, гравець, який вигукнув «Бінго!», стає переможцем. Якщо є помилка, гра продовжується доти, поки не визначиться переможець.

Коли «Бінго!» вигукнули одночасно два гравці й у обох номери на картках правильні, то кожен з них повинен дістати по одній кульці з барабану. Той, чий номер буде більший, перемагає.

Усі кульки слід повернути в барабан. Для кожної нової гри обирається ведучий, а картки можна міняти або залишити від попередньої гри.

CLASSIC LOTTO GAME

CONȚINUT

Urnă de joc, bile de bingo numerotate de la 1 la 75, 18 cartonașe de bingo, panou principal, jetoane.

SCOPUL JOCULUI

Pentru a câștiga jocul, trebuie să acoperiți o linie de 5 numere de pe un cartonaș de bingo cu jetoane, în orice direcție - verticală, orizontală sau diagonală. Apoi puteți striga „Bingo!”.

ARANJARE

Înainte de primul joc, separați cu atenție jetoanele. Introduceți toate bilele în urna de joc. Înainte de fiecare joc trebuie să alegeți un coordonator de joc, care va roti urna de joc și va striga numerele. Asamblați panoul de joc și înmânați fiecărui jucător un cartonaș de bingo. Așezați jetoanele la îndemâna tuturor jucătorilor. Fiecare jucător poate acoperi spațiul cu textul „FREE” din mijlocul panoului cu un jeton. Fiecare jucător poate juca cu jetoane de aceeași culoare, dar acest lucru nu este neapărat necesar.

DEFĂȘURAREA JOCULUI

Coordonatorul de joc învârtă urna de joc și rotește de mâner pentru a elibera bilele de bingo. Acesta anunță apoi cu voce tare fiecare număr extras și îl așază pe panoul de joc. Numerele sunt anunțate prin citirea literei și a cifrei de pe bilă. Numărul anunțat poate fi găsit numai în coloana de sub litera anunțată de pe fiecare panou. Acest lucru este util atunci când doriți să verificați dacă aveți sau nu numărul anunțat. Toți jucătorii care au numărul anunțat pe panou îl pot acoperi cu un jeton.

Notă: Numerele de la 1 la 15 se află în coloana care corespunde literei B; numerele de la 16 la 30 se află în coloana care corespunde literei I; numerele de la 31 la 45 se află în coloana care corespunde literei N; numerele de la 46 la 60 se află în coloana care corespunde literei G, iar numerele de la 61 la 75 se află în coloana care corespunde literei O.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când un jucător a format o linie din cinci jetoane pe panoul său și strigă „Bingo!”, coordonatorul de joc verifică panoul principal comparându-l cu cartonașul de bingo, pentru a se asigura că este corect. Dacă acesta este corect, jucătorul care a strigat „bingo” este câștigător. Dacă acesta este incorect, jocul continuă până când unul dintre jucători este câștigător.

Atunci când doi jucători strigă „bingo” în același timp și ambele cartonașe sunt corecte, fiecare jucător va extrage un număr din urna de joc, iar numărul cel mai mare va fi câștigător.

Toate bilele de bingo sunt introduse înapoi în urna de joc. Pentru fiecare joc nou este ales un nou coordonator de joc de bingo, iar jucătorii pot schimba cartonașele cu altele noi sau le pot păstra.

CLASSIC LOTTO GAME

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Κληρωτίδα, μπαλάκια αριθμημένα από το 1-75, 18 κάρτες bingo κάρτες, μάρκες.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να κερδίσετε πρέπει να δημιουργήσετε μία σειρά bingo από 5 αριθμούς προς οποιαδήποτε κατεύθυνση: κάθετα, οριζόντια ή διαγώνια. Έπειτα, φωνάζετε «Bingo!».

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν ξεκινήσει το πρώτο παιχνίδι, χωρίστε προσεκτικά τις μάρκες. Τοποθετήστε όλα τα μπαλάκια στην κληρωτίδα. Πριν από κάθε παιχνίδι, επιλέξτε τον bingo master ο οποίος θα γυρνάει την κληρωτίδα και θα ανακοινώνει τους αριθμούς. Στήστε το ταμπλό και δώστε σε κάθε παίκτη μία κάρτα Bingo. Τοποθετήστε τις μάρκες σε σημείο προσβάσιμο από όλους τους παίκτες. Ο κάθε παίκτης μπορεί να καλύψει τον «FREE» χώρο στη μέση του ταμπλό με μία μάρκα. Ο κάθε παίκτης μπορεί να παίξει με μάρκες ή ένα χρώμα χωρίς όμως να είναι απαραίτητο.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Ο Bingo Master γυρίζει την κληρωτίδα για να ανακατευτούν τα μπαλάκια. Ανακοινώνουν το κάθε αριθμό και τον τοποθετούν στην καρτέλα. Οι αριθμοί ανακοινώνονται με την ανάγνωση του γράμματος και του αριθμού που βρίσκεται πάνω στο μπαλάκι. Ο αριθμός που ανακοινώνεται βρίσκεται κάτω από το γράμμα που ανακοινώνεται, το οποίο βρίσκεται πάνω σε κάθε καρτέλα. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να ελέγξετε εύκολα εάν έχετε τον αριθμό ή όχι. Όλοι οι παίκτες που έχουν τον αριθμό που ανακοινώθηκε στην καρτέλα τους μπορούν να τον καλύψουν με μία μάρκα.

Σημείωση: Οι αριθμοί 1-15 βρίσκονται κάτω από το γράμμα B, οι αριθμοί 16-30 κάτω από το γράμμα I, οι αριθμοί 31-45, κάτω από το γράμμα N, οι αριθμοί 46-60 κάτω από το γράμμα G και οι αριθμοί 61-75 κάτω από το O.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν κάποιος από τους παίκτες καλύψει στην καρτέλα του πέντε νούμερα στη σειρά και φωνάξει Bingo, ο Bingo Master ελέγχει το ταμπλό με την κάρτα Bingo για να δει αν είναι σωστό. Αν είναι σωστό, ο παίκτης που φώναξε «Bingo» είναι ο νικητής. Αν δεν είναι σωστό, τότε το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να νικήσει κάποιος.

Όταν δύο παίκτες φωνάζουν «Bingo» ταυτόχρονα και είναι σωστοί, τότε ο κάθε παίκτης διαλέγει έναν αριθμό από τη κληρωτίδα και εκείνος με τον μεγαλύτερο αριθμό είναι ο νικητής.

Όλα τα μπαλάκια τοποθετούνται πίσω στην κληρωτίδα. Για κάθε νέο παιχνίδι ορίζεται νέος Bingo Master και οι παίκτες αλλάζουν κάρτες ή κρατάνε τις ίδιες.

CLASSIC LOTTO GAME

A KÉSZLET TARTALMA

Sorsológép, számozott bingólabdák 1-től 75-ig, 18 db bingókártya, játékvezetői tábla, zsetonok.

A JÁTÉK CÉLJA

A győzelemhez a játékosnak a zsetonokkal egy 5 mezőből álló sort kell lefednie a bingókártyán; ez a sor lehet függőleges, vízszintes vagy átlós. Ha ez sikerült, be kell mondania, hogy „Bingó!”.

JÁTÉKFELÁLLÁS

A játék megkezdése előtt figyelmesen szét kell válogatni a zsetonokat. Az összes labdát a sorsológépbe kell helyezni. Minden egyes játék előtt ki kell jelölni egy Játékvezetőt, aki a sorsológépet működteti, illetve bemondja a számokat. A játékvezetői tábla előkészítése után ki kell osztani egy-egy bingókártyát minden játékos számára. A zsetonokat a játékosok elé kell helyezni. Minden egyes játékos lerakhat egy zsetont a kártyájuk közepén található „FREE” jelölésű mezőre. A játékosok kiválaszthatják, hogy milyen színű zsetonokat szeretnének használni, de ez nem szükségeszerű.

A JÁTÉK MENETE

A Játékvezető a sorsológép megforgatása után kihúzza egy bingólabdát. Minden kihúzott számot egyesével bemond, majd a játékvezetői táblára helyezi azokat. A számokat a labdán található betű és szám felolvasásával lehet bemondani. A bemondott szám mindig a számhoz tartozó betű oszlopában található. Így könnyedén ellenőrizhető, melyik játékosnak van találat.

Ha a bemondott szám szerepel a játékos bingókártyáján, zsetont helyezhet az adott mezőre.

Megjegyzés: Az 1-től 15-ig terjedő számok a B-hez, a 16-tól 30-ig terjedő számok az I-hez, a 31-től 45-ig terjedő számok az N-hez, a 46-tól 60-ig terjedő számok a G-hez, és a 61-től 75-ig terjedő számok az O-hoz tartoznak.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy olyan játékos mondja ki, hogy „Bingó!”, akinek öt zsetonja van egy sorban a kártyáján, a Játékvezető összeveti a játékos kártyáját a játékvezetői táblával, hogy ellenőrizze az egyezéseket. Ha a játékos kártyája egyezik a játékvezetői táblával, akkor ő a nyertes. Téves jelzés esetén a játék folytatódik, amíg meg nem születik a nyertes.

Ha két játékos mondja ki egyszerre, hogy „Bingó!”, és kártyájuk megegyezik a játékvezetői táblával, akkor mindkét játékos kihúzza egy-egy labdát a sorsológépből, és az nyer, aki a magasabb számot húzza.

Ezután az összes bingólabdát vissza kell helyezni a sorsológépbe. Minden egyes új játék megkezdése előtt ki kell jelölni egy új Játékvezetőt, a kártyákat pedig szabadon lehet cserélni vagy megtartani.

CLASSIC LOTTO GAME

İÇİNDEKİLER

Döner kafes, 1-75 arası numaralandırılmış bingo topları, 18 bingo kartı, ana tahta, markalar.

OYUNUN AMACI

Kazanmak için, bingo kartı üzerindeki 5 sayıdan oluşan sırayı dikey, yatay veya çapraz olarak, herhangi bir yönde markalarla kapatın. Bunu yaptığınızda "Bingo!" diye bağırabilirsiniz.

KURULUM

İlk oyundan önce markaları özenle birbirinden ayırın. Topların tamamını kafese koyun. Her oyundan önce döner kafesi çevirip çıkan sayıları okuyacak bir Bingocu seçin. Ana tahtayı kurun ve her oyuncuya birer Bingo kartı verin. Markaları tüm oyuncuların ulaşabileceği bir yere koyun. Her oyuncu, tahtalarının ortasındaki "BOŞ" alanı markayla kapatabilir. Her oyuncu tek bir renk markayla oynayabilir, ama zorunlu değildir.

NASIL OYNANIR

Kafesi Bingocu kullanır, bingo toplarının dışarı çıkması için kolu çevirir. Çıkan sayılar yüksek sesle okunur ve ana tahtaya yerleştirilir. Sayılar, topun üzerindeki harf ve sayının birlikte okunmasıyla söylenir. Okunan sayı, ancak her tahtadaki okunan harfin sütununun altında bulunabilir. Böylelikle sayının sizde olup olmadığını anlamanız kolaylaşır. Okunan sayı tahtalarında olan tüm oyuncular sayıyı markayla kapatabilir.

Not: 1-15 arası sayılar B altında, 16-30 arası sayılar I altında, 31-45 arası sayılar N altında, 46-60 arası sayılar G altında, 61-75 arası sayılar O altındadır.

OYUNUN SONU

Tahtasında aynı sırada beş markası bulunan bir oyuncu bingo yaptığında Bingocu, doğru olup olmadığını anlamak için bingo kartıyla ana tahtayı kontrol eder. Doğruysa, bingo yapan oyuncu kazanır. Doğru değilse, bingo yapılana kadar oyun devam eder.

Aynı anda iki oyuncu bingo yaptıysa ve ikisi de doğruysa, oyuncular bingo kafesinden birer sayı çeker ve yüksek sayıyı çeken kazanır.

Tüm bingo topları kafese geri koyulur. Her yeni oyunda yeni bir bingocu seçilir ve kartlar yenileriyle değiştirilebildiği gibi eskileri de kalabilir.

CLASSIC LOTTO GAME

内容物

ビンゴマシン、ビンゴボール75個(1~75番)、ビンゴカード18枚、マスターボード、マーカー

ゲームの概要

ビンゴカード上にある数字にマーカーで印を付けていき、縦、横、斜めのいずれかの列に5つの数字を揃えます。揃ったら、「ビンゴ!」と叫んで勝利を宣言します。

準備

最初のゲームを開始する前に、プレイヤーが使いやすいようマーカーを配置します。ボールをすべてビンゴマシンに入れます。各ゲームの前に、ビンゴマシンを操作し数字を読み上げるコーラー(進行役)を決めます。マスターボードを組み立て、各プレイヤーにビンゴカードを配ります。プレイヤー全員が届く場所にマーカーを置きます。各プレイヤーは、マーカーを使ってビンゴカードの中央にある「フリー」スペースに印を付けます。各プレイヤーは、ゲームを通して同じ色のマーカーを使用しますが、これは必ずしも守らなければならないルールではありません。

遊び方

コーラー(進行役)はビンゴマシンを操作し、ハンドルを回してビンゴボールを引きます。引いたボールの数字を読み上げ、ボールをマスターボードに置きます。ボールに書かれている文字と数字の両方が読み上げられます。ビンゴカードでは、読み上げられる数字は必ず読み上げられる文字の下の列にあります。これにより、該当の数字がビンゴカード上にあるか簡単に確認できます。読み上げられた数字がビンゴカード上にあるプレイヤーは全員、該当する数字にマーカーで印を付けます。

注記:1~15の数字はB列の下、16~30の数字はI列の下、31~45の数字はN列の下、46~60の数字はG列の下、61~75の数字はO列の下にあります。

ゲームの終わり

ビンゴカード上で5つの数字が1列に揃ったプレイヤーが「ビンゴ」と言ったら、コーラー(進行役)はマスターボードとビンゴカードを照らし合わせ、正しいことを確認します。正しい場合、「ビンゴ」と宣言したプレイヤーが勝者となります。誤りがあった場合、勝者が出るまでゲームを続けます。

同時に2人のプレイヤーが「ビンゴ」と宣言し、両方のプレイヤーのカードが正しい場合、両プレイヤーはビンゴマシンからボールを引き、数字が大きいボールを引いたプレイヤーが勝者となります。

ビンゴマシンにすべてのボールを戻します。新たにゲームを開始する場合は毎回新しいコーラー(進行役)を決め、ビンゴカードを新しいカードと交換するか、同じカードでそのままプレイを続けます。