

NL Monster-Bingo

Inhoud:

4 (dubbelzijdige) bingokaarten, 36 kleurvormschijven, 64 slijmtegels, 1 kleurendobbelsteen, 1 vormendobbelsteen

Spel 1 (voor jongere spelers)

Beginnen

- Elke speler kiest een (dubbelzijdige) bingokaart en legt deze voor zich op tafel, met een van de twee kanten naar boven.
- De kleurvormschijven worden omgekeerd midden op tafel uitgespreid.
- De slijmtegels worden binnen bereik van alle spelers op tafel gelegd.
- Let op.** De dobbelstenen heb je bij deze versie van het spel niet nodig.

Doel

De bedoeling is: de eerste speler zijn die een horizontale, verticale of diagonale regel van vier monsters op zijn of haar kaart kan volmaken en dan "Monster Bingo!" roept.

Spelregels

- De jongste speler begint met het omdraaien van een van de kleurvormschijven en noemt hardop de kleur en de naam van de vorm, bijvoorbeeld "rode driehoek!". Elke speler controleert dan zijn of haar eigen bingokaart en kijkt of er een monster met dezelfde kleur en vorm op te zien is, bijvoorbeeld een rood driehoekig monster. In dat geval mag de speler dat monster met een slijmtegel bedekken. De kleurvormschijf leg je dan op tafel, gezicht naar boven.
- Daarna is degene links van de speler aan de beurt.
- Het spel gaat door tot een speler een regel met vier monsters heeft bedekt en "Monster Bingo!" roept.
- Nadat een speler "Monster Bingo!" geroepen heeft, moet hij of zij bij de omgedraaide kleurvormschijven controleren of alle monsters op zijn of haar regel omgedraaid zijn.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die een regel van vier monsters op zijn of haar kaart met slijmtegels heeft bedekt en "Monster Bingo!" roept.

Spel 2 (voor oudere spelers)

Beginnen

- Elke speler kiest een (dubbelzijdige) bingokaart en legt deze voor zich op tafel, met een van de twee kanten naar boven.
- De schijven met een kleurvorm worden met het gezicht naar boven op tafel gelegd.
- De slijmtegels worden binnen bereik van alle spelers op tafel gelegd.

Doel

De bedoeling is: de eerste speler zijn die een horizontale, verticale of diagonale regel met vier monsters op zijn of haar kaart kan volmaken en dan "Monster Bingo!" roept.

Spelregels

- De jongste speler begint met het gooien van de twee dobbelstenen en noemt hardop de combinatie van de vorm en de kleur. Als de gekleurde dobbelsteen bijvoorbeeld met rood op kop valt en de dobbelsteen met de vormen met een driehoek op kop, zegt de speler "rode driehoek!". Elke speler controleert dan zijn of haar eigen bingokaart en kijkt of er een monster met dezelfde kleur en vorm op te zien is, bijvoorbeeld een rood driehoekig monster. In dat geval mag de speler dat monster met een slijmtegel bedekken.
- De speler pakt dan de daarmee overeenkomende schijf met een kleurvorm, in dit geval de rode driehoek, en legt die met het gezicht naar boven op een daarvoor aangewezen plaats op tafel (buiten het spel).
- De dobbelstenen worden nu doorgegeven aan degene links van de speler die ze vervolgens mag gooien.
- Het spel gaat door tot een speler een regel met vier monsters heeft bedekt en "Monster Bingo!" roept.
- Nadat een speler "Monster Bingo!" geroepen heeft, moet hij of zij bij de omgedraaide kleurvormschijven controleren of alle monsters op zijn of haar regel omgedraaid zijn.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die een regel van vier monsters op zijn of haar kaart met slijmtegels heeft bedekt en "Monster Bingo!" roept.

Variaties van spel 1 en 2 spelen

Bij het begin van elk spel spreek je af of de winnaar de speler is die:

- een van de vier regels kan bedekken, **of**
- een vooraf gekozen regel van vier kan bedekken, bijvoorbeeld de eerste speler die een diagonale regel kan bedekken, **of**, de eerste speler die de bovenste horizontale lijn kan bedekken, **of**
- alle vier de hoeken, **of**
- alle monsters op de kaart van de speler. (Als je deze variatie kiest, roept de winnende speler: "Monster Huis" wanneer hij of zij al zijn of haar monsters heeft bedekt.)

Let op. Als er maar twee spelers aan het spel meedoen, mag elke speler tegelijk op twee kaarten spelen.

I Il bingo dei mostri

Contiene:

4 cartelle del bingo a due facce, 36 dischetti colore forma, 64 tessere melma, 1 dado colore, 1 dado forma

Gioco 1 (per giocatori più piccoli)

Preparazione

- Ogni giocatore sceglie una cartella a due facce e la posiziona sul tavolo di fronte a sé, con una qualsiasi delle due facce rivolta verso l'alto.
- I dischetti colore forma vengono sparpagliati a faccia in giù al centro del tavolo.
- Le tessere melma vengono posizionate sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.
- N.B.** I dadi non sono necessari in questa versione del gioco.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a coprire una riga orizzontale, verticale o diagonale di quattro mostri sulla propria cartella e urlare "Bingo dei mostri!"

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che gira uno dei dischetti colore forma tra quelli sparsi a faccia in giù e dice ad alta voce il colore e il nome della forma, es. "triangolo rosso". Ogni giocatore verifica quindi la propria cartella del bingo per vedere se contiene un mostro dello stesso colore e della stessa forma, ad esempio un mostro rosso a forma di triangolo. Se c'è, il giocatore copre quel mostro con una tessera melma. Il dischetto colore forma viene lasciato sul tavolo, a faccia in su.
- Il turno passa alla persona alla sinistra del giocatore.
- Il gioco prosegue fino a quando un giocatore non ha coperto una riga di quattro mostri e urlato "Bingo dei mostri!"
- Quando un giocatore urla "Bingo dei mostri!" deve comprovare con i dischetti colore forma scoperti che tutti i mostri della riga di quattro siano stati girati.

Il vincitore

Vince il giocatore che copre per primo una riga di quattro mostri sulla propria cartella con le tessere melma e urla "Bingo dei mostri!"

Gioco 2 (per giocatori più grandi)

Preparazione

- Ogni giocatore sceglie una cartella a due facce e la posiziona sul tavolo di fronte a sé, con una qualsiasi delle due facce rivolta verso l'alto.
- I dischetti colore forma vengono posizionati a faccia in su sul tavolo.
- Le tessere melma vengono posizionate sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a coprire una riga orizzontale, verticale o diagonale di quattro mostri sulla propria cartella e urlare "Bingo dei mostri!"

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che lancia i dadi e dice ad alta voce la combinazione di colore e forma, es. se il dado colore cade sul rosso e il dado forma su un triangolo il giocatore dice "triangolo rosso". Ogni giocatore verifica quindi la propria cartella del bingo per vedere se contiene un mostro dello stesso colore e della stessa forma, ad esempio un mostro rosso a forma di triangolo. Se c'è, il giocatore copre quel mostro con una tessera melma.
- Dopo prende il dischetto colore forma corrispondente, in questo caso il triangolo rosso, e lo posiziona a faccia in su in un posto specifico sul tavolo (fuori dal gioco).
- I dadi passano alla persona alla sinistra del giocatore, la quale a sua volta li lancia.
- Il gioco prosegue fino a quando un giocatore non ha coperto una riga di quattro mostri e urlato "Bingo dei mostri!"
- Quando un giocatore urla "Bingo dei mostri!" deve comprovare con i dischetti colore forma a faccia in su sul tavolo che tutti i mostri della propria riga siano stati chiamati.

Il vincitore

Vince il giocatore che copre per primo una riga di quattro mostri sulla propria cartella con le tessere melma e urla "Bingo dei mostri!"

Varianti di gioco per il Gioco 1 e 2

All'inizio di ciascun gioco decidere se vince il primo giocatore che copre:

- una qualunque riga da quattro, **o**
- una determinata riga da quattro, es. il primo giocatore a coprire una riga diagonale, **o**, il primo giocatore a coprire la riga orizzontale più in alto, ecc., **o**
- tutti e quattro gli angoli, **o**
- tutti i mostri della propria cartella. (Se si sceglie questa variante, una volta coperti tutti i propri mostri il vincitore urla "Casa dei mostri")

N.B. Se i giocatori sono solo due, ogni giocatore può scegliere di giocare su due cartelle allo stesso tempo.

E El bingo de los monstruos

Contenido:

4 tableros de bingo (de doble cara), 36 discos de formas de colores, 64 fichas de barro, 1 dado de colores, 1 dado de formas

Juego 1 (para jugadores más jóvenes)

Preparación

- Cada jugador elige un tablero de bingo (de doble cara) y lo coloca sobre la mesa frente a él, con cualquiera de las caras boca arriba.
- Los discos de formas de colores se esparcen, boca abajo, en el centro de la mesa.
- Las fichas de barro se colocan sobre la mesa al alcance de todos los jugadores.

Nota: los dados no son necesarios en esta versión del juego.

Objetivo

Ser el primer jugador en cubrir una línea horizontal, vertical o diagonal de cuatro monstruos en su tablero y gritar "¡Bingo monstruoso!".

Cómo jugar

- El jugador más joven empieza girando uno de los discos de formas de colores que hay boca abajo y dice, en voz alta, el color y el nombre de la forma; por ejemplo, "triángulo rojo". Luego, cada jugador comprueba su propio tablero de bingo para ver si muestra un monstruo con el color y la forma correspondientes; por ejemplo, un monstruo triangular de color rojo. Si es así, cubren ese monstruo con una ficha de barro. El disco de formas de colores se deja sobre la mesa, boca arriba.
- El turno pasa a la persona situada a la izquierda del jugador.
- El juego continúa hasta que un jugador ha cubierto una línea de cuatro monstruos y gritado "¡Bingo monstruoso!".
- Una vez que un jugador ha gritado "¡Bingo monstruoso!", se deben comprobar los discos de formas de colores que están vueltos hacia arriba para ver si se les ha dado la vuelta a todos los monstruos de su línea de cuatro.

Ganador

El ganador es el primer jugador en cubrir una línea de cuatro monstruos en su tablero con fichas de barro y gritar "¡Bingo monstruoso!".

Juego 2 (para jugadores más mayores)

Preparación

- Cada jugador elige un tablero de bingo (de doble cara) y lo coloca sobre la mesa frente a él, con cualquiera de las caras boca arriba.
- Los discos de formas de colores se colocan, boca arriba, en la mesa.
- Las fichas de barro se colocan sobre la mesa al alcance de todos los jugadores.

Objetivo

Ser el primer jugador en cubrir una línea horizontal, vertical o diagonal de cuatro monstruos en su tablero y gritar "¡Bingo monstruoso!".

Cómo jugar

- El jugador más joven comienza tirando los dos dados y diciendo, en voz alta, la combinación de color y forma; por ejemplo, si el dado de colores cae en el rojo y el dado de formas cae en el triángulo, el jugador dice "triángulo rojo". Luego, cada jugador comprueba su propio tablero de bingo para ver si muestra un monstruo con el color y la forma correspondientes; por ejemplo, un monstruo triangular de color rojo. Si es así, cubren ese monstruo con una ficha de barro.
- Luego, el jugador coge el disco de formas de colores correspondiente, en este caso el triángulo rojo, y lo coloca, boca arriba, en un espacio designado de la mesa (fuera de juego).
- Los dados se pasan a la persona situada a la izquierda del jugador y luego se lanzan los dados.
- El juego continúa hasta que un jugador ha cubierto una línea de cuatro monstruos y gritado "¡Bingo monstruoso!".
- Una vez que un jugador ha gritado "¡Bingo monstruoso!", se deben comprobar los discos de formas de colores del espacio designado para ver si se han nombrado a todos los monstruos de su línea de cuatro.

Ganador

El ganador es el primer jugador en cubrir una línea de cuatro monstruos en su tablero con fichas de barro y gritar "¡Bingo monstruoso!".

Variaciones de juego para los juegos 1 y 2

Al comienzo de cada juego, decida si el ganador será el primer jugador que cubra:

- cualquier línea de cuatro, **o**
- una línea de cuatro que se elija; por ejemplo, el primer jugador que cubra una línea diagonal, **o** el primer jugador que cubra la línea horizontal superior, etc., **o**
- las cuatro esquinas, **o**
- todos los monstruos del tablero del jugador. (Si se elige esta variación, el ganador grita "¡Bingo monstruoso!" cuando haya cubierto todos sus monstruos).

Nota: si sólo hay dos jugadores, cada jugador puede elegir jugar en dos tableros al mismo tiempo.

GB Monster Bingo

Contents:

4 (double-sided) bingo boards, 36 colour shape discs, 64 slime tiles, 1 colour dice, 1 shape dice

Game 1 (for younger players)

Setting Up

- Each player selects a (double-sided) bingo board and places it on the table in front of them, either side up.
- The colour shape discs are spread out, face down, in the middle of the table.
- The slime tiles are placed on the table within reach of all players.
- N.B.** The dice are not required in this version of the game play.

Object

To be the first player to cover a horizontal, vertical, or diagonal line of four monsters on their board and shout "Monster Bingo!"

To play

- The youngest player starts by turning over one of the face down colour shape discs and says, aloud, the colour and name of the shape, eg. "red triangle". Each player then checks their own bingo board to see if it shows a corresponding coloured and shaped monster, e.g. a red triangular monster. If so, they cover that monster with a slime tile. The colour shape disc is left on the table, face up.
- Play passes to the person on the player's left.
- Play continues until one player has covered a line of four monsters and shouted "Monster Bingo!"
- Once a player has shouted "Monster Bingo!" they should check with the upturned colour shape discs that all the monsters in their line of four have been turned over.

The winner

The winner is the first player to cover a line of four monsters on their board with slime tiles and shout "Monster Bingo!"

Game 2 (for older players)

Setting Up

- Each player selects a (double-sided) bingo board and places it on the table in front of them, either side up.
- The colour shape discs are placed, face up, on the table.
- The slime tiles are placed on the table within reach of all players.

Object

To be the first player to cover a horizontal, vertical, or diagonal line of four monsters on their board and shout "Monster Bingo!"

To play

- The youngest player starts by rolling both dice and saying, aloud, the combination of the colour and shape, e.g. if the colour dice lands on red and the shape dice lands on a triangle the player says "red triangle". Each player then checks their own bingo board to see if it shows a corresponding coloured and shaped monster, e.g. a red triangular monster. If so, they cover that monster with a slime tile.
- The player then takes the matching colour shape disc, in this case the red triangle, and places it, face up, in a designated space on the table (out of play).
- The dice are passed to the person on the player's left and they then roll the dice.
- Play continues until one player has covered a line of four monsters and shouted "Monster Bingo!"
- Once a player has shouted "Monster Bingo!" they should check with the colour shape discs in the designated area that all the monsters in their line of four have been called.

The winner

The winner is the first player to cover a line of four monsters on their board with slime tiles and shout "Monster Bingo!"

Play variations for Games 1 and 2

At the beginning of each game decide whether the winner will be the first player to cover:

- any line of four, **or**
- a chosen line of four, e.g. first player to cover a diagonal line, **or**, first player to cover the top horizontal line, etc., **or**
- all four corners, **or**
- all monsters on the player's board. (If this variation is chosen, the winning player shouts "Monster House" when they have covered all their monsters.)

N.B. If only two players are playing, each player may choose to play on two boards at the same time.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084 Fabbriato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB Monster Bingo

F Le bingo des monstres

Contenu :

4 planches de bingo (recto-verso), 36 cartes rondes à formes colorées, 64 cartes carrées de boue verte, 1 dé avec des couleurs, 1 dé avec des formes

Jeu 1 (pour les plus petits)

Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit une planche de bingo (recto-verso) et la place devant lui sur la table, avec n'importe quel côté visible.
- Les cartes rondes à formes colorées sont étalées face cachée au milieu de la table.
- Les cartes carrées de boue verte sont placées sur la table à la portée de tous les joueurs.
- N.B.** Les dés ne sont pas nécessaires dans cette version du jeu.

But du jeu

Être le premier joueur à couvrir une ligne horizontale, verticale ou diagonale de quatre monstres sur sa planche et à crier « Bingo des monstres !».

Le jeu

- Le joueur le plus jeune commence par retourner l'une des cartes rondes face cachée à formes colorées, puis dit à voix haute la couleur et le nom de la forme, par exemple « triangle rouge ». Chaque joueur vérifie ensuite sur sa propre planche de bingo s'il y a un monstre de la forme et de la couleur correspondantes, par exemple un monstre triangulaire rouge. S'il y en a un, il couvre ce monstre avec une carte carrée de boue verte. La carte ronde à forme colorée est ensuite posée sur la table, face visible.
- C'est alors au tour de la personne située à gauche du joueur.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur couvre une ligne de quatre monstres et crie « Bingo des monstres !».
- Une fois qu'un joueur a crié « Bingo des monstres !», ils vérifient que tous les monstres de la ligne ont été retournés, en regardant les cartes rondes à formes colorées posées face visible.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à couvrir une ligne de quatre monstres sur sa planche avec des cartes carrées de boue verte et à crier « Bingo des monstres !».

Jeu 2 (pour les plus grands)

Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit une planche de bingo (recto-verso) et la place devant lui sur la table, avec n'importe quel côté visible.
- Les cartes rondes à formes colorées sont placées face visible sur la table.
- Les cartes carrées de boue verte sont placées sur la table à la portée de tous les joueurs.

But du jeu

Être le premier joueur à couvrir une ligne horizontale, verticale ou diagonale de quatre monstres sur sa planche et à crier « Bingo des monstres !».

Le jeu

- Le joueur le plus jeune commence par lancer les deux dés, puis dit à voix haute la combinaison de couleur et de forme. Par exemple, si le dé avec des couleurs tombe sur le rouge et le dé avec des formes sur un triangle, le joueur dit « triangle rouge ». Chaque joueur vérifie ensuite sur sa propre planche de bingo s'il y a un monstre de la forme et de la couleur correspondantes, par exemple un monstre triangulaire rouge. S'il y en a un, il couvre ce monstre avec une carte carrée de boue verte.
- Le joueur prend ensuite la carte ronde à forme colorée correspondante, dans ce cas le triangle rouge, et la place, face visible, à un endroit désigné sur la table (en dehors de l'espace de jeu).
- La personne située à gauche du joueur prend ensuite les dés et les lance.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur couvre une ligne de quatre monstres et crie « Bingo des monstres !».
- Une fois qu'un joueur a crié « Bingo des monstres !», ils vérifient que tous les monstres de la ligne de quatre ont été appelés, en regardant les cartes rondes à formes colorées posées à l'endroit désigné.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à couvrir une ligne de quatre monstres sur sa planche avec des cartes carrées de boue verte et à crier « Bingo des monstres !».

Variantes de jeu pour les versions 1 et 2

Au début de chaque partie, décidez si le gagnant sera le premier joueur à couvrir :

- n'importe quelle ligne de quatre **ou**
- une ligne de quatre spécifique, par exemple le premier joueur à couvrir une ligne diagonale **ou** le premier joueur à couvrir la ligne horizontale du haut, etc. **ou**
- les quatre coins **ou**
- tous les monstres de la planche du joueur. (Si cette variante est choisie, le gagnant doit alors crier « Maison des monstres !» lorsqu'il a couvert tous ses monstres.)

N.B. S'il n'y a que deux joueurs, chacun peut choisir de jouer avec deux planches en même temps.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref. : 084 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Bingo dos Monstros

Conteúdo:

4 cartões de bingo (duas faces), 36 discos com formas coloridas, 64 quadrados de lama, 1 dado com cores, 1 dado com formas

Jogo 1 (para jogadores mais jovens)

Como iniciar o jogo

- Cada jogador escolhe um cartão de bingo (duas faces) e coloca-o na mesa à sua frente, com qualquer um dos lados virado para cima.
- Espalham-se os discos com as formas coloridas, virados para baixo, no centro da mesa.
- Os quadrados de lama são colocados na mesa, ao alcance de todos os jogadores.
- N.B.:** nesta versão do jogo, os dados não são necessários.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a preencher uma linha na horizontal, vertical ou diagonal de quatro monstros no seu cartão e a gritar "Bingo dos Monstros!"

Como jogar

- O jogador mais novo começa por virar um dos discos com formas coloridas que estão virados para baixo e diz, em voz alta, a cor e o nome da forma (ex.º: "triângulo vermelho"). Nessa altura, cada jogador verifica se no seu cartão de bingo há um monstro com a cor e a forma correspondentes (ex.º: um monstro vermelho com a forma de triângulo). Se o jogador tiver o monstro correspondente no cartão, tapa-o com um quadrado de lama. O disco com a forma colorida é deixado na mesa, virado para cima.
- A vez de jogar passa para a pessoa ao lado esquerdo do jogador.
- O jogo continua até um jogador preencher uma linha de quatro monstros e gritar "Bingo dos Monstros!"
- Quando um jogador grita "Bingo dos Monstros!", deve ser verificado se os quatro monstros da linha correspondem aos discos com formas coloridas virados para cima.

Quem ganha

O vencedor é o primeiro jogador a preencher uma linha de quatro monstros com quadrados de lama no seu cartão e a gritar "Bingo dos Monstros!"

Jogo 2 (para jogadores mais velhos)

Como iniciar o jogo

- Cada jogador escolhe um cartão de bingo (duas faces) e coloca-o na mesa à sua frente, com qualquer um dos lados virado para cima.
- Os discos com as formas coloridas são colocados na mesa, virados para cima.
- Os quadrados de lama são colocados na mesa, ao alcance de todos os jogadores.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a preencher uma linha na horizontal, vertical ou diagonal de quatro monstros no seu cartão e a gritar "Bingo dos Monstros!"

Como jogar

- O jogador mais novo começa por lançar os dois dados e diz, em voz alta, a combinação da cor e da forma (ex.º: se sair vermelho no dado com cores e um triângulo no dado com formas, o jogador diz "triângulo vermelho"). Nessa altura, cada jogador verifica se no seu cartão de bingo há um monstro com a cor e a forma correspondentes (ex.º: um monstro vermelho com a forma de triângulo). Se o jogador tiver o monstro correspondente no cartão, tapa-o com um quadrado de lama.
- Depois, o jogador pega no disco com forma colorida correspondente (neste caso, o triângulo vermelho) e coloca-o virado para cima num espaço designado na mesa (fora de jogo).
- Os dados são passados para a pessoa à esquerda para que esta os lance.
- O jogo continua até um jogador preencher uma linha de quatro monstros e gritar "Bingo dos Monstros!"
- Quando um jogador grita "Bingo dos Monstros!", deve ser verificado se os quatro monstros da linha correspondem aos discos com formas coloridas na área designada.

Quem ganha

O vencedor é o primeiro jogador a preencher uma linha de quatro monstros com quadrados de lama no seu cartão e a gritar "Bingo dos Monstros!"

Variantes para o Jogo 1 e 2

No início de cada jogo, decide-se se o vencedor é o primeiro jogador a preencher:

- uma linha de quatro qualquer; **ou**
- uma determinada linha de quatro (ex.º: uma linha na diagonal **ou** a linha horizontal superior, etc.); **ou**
- os quatro cantos; **ou**
- todos os monstros do cartão. (No caso desta variação, o jogador vencedor grita "Casa dos Monstros" quando preencher todos os monstros.)

N.B.: se houver apenas dois jogadores, cada um pode escolher dois cartões para jogar simultaneamente.

S Monster Bingo

Innehåll:

4 (dubbelsidiga) bingoplattor, 36 färg- & formskivor, 64 kladdbrickor, 1 färgtärning, 1 formtärning

Spel 1 (för yngre spelare)

Hur man sätter upp

- Varje spelare väljer en (dubbelsidig) bingoplatta och placerar den på bordet framför sig med ena sidan uppåt (vilkendera).
- Färg- & formskivorna sprids ut mitt på bordet med bilsidan nedåt.
- Kladdbrickorna placeras på bordet så att alla spelare kan nå åt dem.
- OBSt!** Tärningen behövs inte i den här versionen av spelet.

Syfte

Att bli den spelare som på sin platta först täcker en vågrät, lodrät eller diagonal rad med fyra monster och ropar "Monster Bingo!"

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att vända på en av färg- & formskivorna med bilsidan nedåtvänd och säger högt vilken färg och form den har, t. ex. "röd triangel".Varje spelare kollar då sin egen bingoplatta för att se om den visar upp ett monster i motsvarande färg och form, t.ex. ett rött triangelformat monster. Om så är fallet, ska de täcka över det monstret med en kladdbricka. Färg- & formskivan får ligga kvar på bordet med bilsidan uppåt.
- Spelet går vidare till den som sitter till vänster om spelaren.
- Spelet fortsätter tills en spelare har täckt över en rad med fyra monster och ropat "Monster Bingo!"
- När en spelare väl ropat "Monster Bingo!" ska de kolla med de omvända färg- & formskivorna att man vänt på alla monstren i den egna raden med fyra.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som är först med att täcka över en rad med fyra monster på sin platta med kladdbrickor och ropa "Monster Bingo!"

Spel 2 (för äldre spelare)

Hur man sätter upp

- Varje spelare väljer en (dubbelsidig) bingoplatta och placerar den på bordet framför sig med den ena sidan uppåt (vilkendera).
- Färg- & formskivorna sprids ut mitt på bordet med bilsidan uppåt.
- Kladdbrickorna placeras på bordet så att alla spelare kan nå åt dem.

Syfte

Att bli den spelare som på sin platta först täcker en vågrät, lodrät eller diagonal rad med fyra monster och ropar "Monster Bingo!"

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att kasta båda tärningarna och säga högt vilken kombination av färg och form som slagits, t.ex. om färgtärningen hamnar på rött och formtärningen på en triangel, säger spelaren "röd triangel".Varje spelare kollar då sin egen bingoplatta för att se om den visar upp ett monster i motsvarande färg och form, t.ex. ett rött triangelformat monster. Om så är fallet, ska de täcka över det monstret med en kladdbricka.
- Spelaren tar då den matchande färg- & formskivan, i det här fallet den röda triangeln, och placerar den med bilsidan uppåt på en avskild plats på bordet (utanför spelet).
- Tärningen går så till den som sitter till vänster om spelaren och de kastar så tärningen.
- Spelet fortsätter tills en spelare har täckt över en rad med fyra monster och ropat "Monster Bingo!"
- När en spelare väl ropat "Monster Bingo!" ska de kolla färg- & formskivorna på den avskilda platsen så att alla monstren i den egna raden med fyra har ropats ut.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som är först med att täcka över en rad med fyra monster på sin platta med kladdbrickor och ropa "Monster Bingo!"

Spelvariationer för spel 1 och 2

I början av varje spel bestämmer man om vinnaren ska bli den som först täcker över:

- en rad med fyra, vilken som helst, eller
- en utvald rad med fyra, t.ex. den som först täcker en diagonal rad **eller** den som först täcker den översta vågräta raden o.s.v. eller
- alla fyra hörn eller
- alla monster på den egna plattan. (Om man väljer den variationen, ropar den vinnande spelaren "Monster Hus" när de täckt över alla sina monster.)

OBSt! Om det är bara två som spelar, kan varje spelare välja att spela bå två platlor samtidigt.

TR Maskara Bingo

İçindekiler:

4 adet (çift taraflı) bingo kartı, 36 adet renkli şekil diski, 64 adet kapatma pulu, 1 adet renk zarı, 1 adet şekil zarı

1. Oyun (küçük oyuncular için)

Kurulum

- Her oyuncu bir (çift taraflı) bingo kartı seçer ve bunu iki yüzünden birisi açık halde kendi önünde masaya yerleştirir.
- Renkli şekil diskleri yüzleri kapalı şekilde masanın ortasına yayılır.
- Kapatma pulları masanın üzerinde tüm oyuncuların yetişebileceği bir yere konur.
- Not:** Oyunun bu versiyonunda zara ihtiyaç yoktur.

Hedef

Kendi kartı üzerinde yatay, dikey ya da çapraz satırdaki dört maskarayı kapatana ve "Maskara Bingo" diye bağıran ilk oyuncu olmak.

Nasıl oynanacağı

- Oyuna yaşı en küçük oyuncu, yüzü kapalı olan renkli disklerinden birini çevirerek ve yüksek sesle bu şeklin rengini ve adını söyleyerek, mesela "kırmızı üçgen" diyerek başlar. Daha sonra her oyuncu, kendi kartında söylenen renkte ve şekilde maskara, mesela bu örnekte kırmızı üçgen maskarası, olup olmadığını kontrol eder. Eğer varsa bu maskarayı bir kapama kartıyla kapatır. Renkli şekil diski daha sonra açık olarak masanın üzerine bırakılır.
- Oyun sırası böylece oyuncunun sol tarafında yer alan kişiye geçer.
- Oyun, bir oyuncu dört maskaralık bir satırı kapatıp "Maskara Bingo!" diye bağırana kadar devam eder.
- Oyuncularдан birisi "Maskara Bingo" diye bağdırdıktan sonra, bu oyuncunun kapattığı dörtlü satırdaki tüm maskaraların çıkıp çıkmadığı çevrilmiş renkli şekil disklerinden kontrol edilmelidir.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunu, kendi kartındaki dört maskaralı satırı kapatma pullarıyla ilk kapatana ve "Maskara Bingo!" diye bağıran oyuncu kazanır.

2. Oyun (daha büyük oyuncular için)

Kurulum

- Her oyuncu bir (çift taraflı) bingo kartı seçer ve bunu iki yüzünden birisi açık halde kendi önünde masaya yerleştirir.
- Renkli şekil diskleri açık olarak masanın üzerine bırakılır.
- Kapatma pulları masanın üzerinde tüm oyuncuların yetişebileceği bir yere konur.

Hedef

Kendi kartı üzerinde yatay, dikey ya da çapraz satırdaki dört maskarayı kapatana ve "Maskara Bingo" diye bağıran ilk oyuncu olmak.

Nasıl oynanacağı

- En küçük oyuncu her iki zarı atarak ve zarlarda gelen renk ve şekil kombinasyonunu yüksek sesle söyleyerek oyuna başlar. Mesela renk zarı kırmızı ve şekil zarı da üçgen geldiyse, oyuncu "kırmızı üçgen" der. Daha sonra her oyuncu, kendi kartında söylenen renkte ve şekilde maskara, mesela bu örnekte kırmızı üçgen maskarası, olup olmadığını kontrol eder. Eğer varsa bu maskarayı bir kapatma puluyla kapatır.
- Oyuncu daha sonra eşleşen renkli şekil diskini, bu örnekte kırmızı üçgeni, alır ve açık olarak masada belirlenen yerine yerleştirir (oyun dışında).
- Zarlar bu oyuncunun sol tarafındaki kişiye geçer ve zar atılarak oyun aynı şekilde devam eder.
- Oyun, bir oyuncu dört maskaralık bir satırı kapatıp "Maskara Bingo!" diye bağırana kadar devam eder.
- Oyuncularдан birisi "Maskara Bingo" diye bağdırdıktan sonra, bu oyuncunun kapattığı dörtlü satırdaki maskaraların hepsinin çıkıp çıkmadığı ayrılan alanda bulunan renkli şekil disklerine bakılarak kontrol edilmelidir.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunu, kendi kartındaki dört maskaralı satırı kapatma pullarıyla ilk kapatana ve "Maskara Bingo!" diye bağıran oyuncu kazanır.

1. ve 2. Oyunlar için oyun varyasyonları

Her oyunun başında, oyunu kazananın aşağıdakilerden hangisini ilk tamamlayan oyuncu olacağı tespit edilir. Seçenekler şunlardır:

- Dörtlü satırdan herhangi birisini kapatmak **ya da**
- Belirlenen herhangi bir dörtlü satırı kapatmak (çapraz satırı kapatana ilk oyuncu ya da üst yatay satırı kapatana ilk oyuncu vb. gibi) **ya da**
- Dört köşeyi birden kapatmak **ya da**
- Oyuncunun kartındaki tüm maskaraları kapatmak. (Bu seçenek seçilirse, kazanan oyuncu tüm maskaralarını kapattığında "Maskara Evi" diye bağıırır.)

NOT: Oyunu sadece iki oyuncu oynuyorsa, her oyuncu aynı anda iki kartla birlikte oynayabilir.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084
Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084
Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 084
Ingliz malı
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

UAE

وحش البنغو

المحتويات:

4 لوحات بنغو (مزودة بالوجه) - 36 قرص شكل ملون - 64 رقاقة لرجة - 1 نرد ملون - 1 نرد شكل

لعبة 1 (لصغار اللاعبين)

الإعداد

- يختار كل لاعب لوحة بنغو (مزودة بالوجه) ويضعها على الطاولة أمامه. أي من الوجهين لأعلى
- يتم نشر أقراص الشكل الملون لأسفل. في وسط الطاولة.
- يتم وضع الرقائق للرجة على الطاولة في متناول جميع اللاعبين.

ملحوظة: النرد ليس مطلوب في هذا الإصدار للعب اللعبة.

الهدف

أن تكون أول لاعب يغطي خطأ أفقيا أو عموديا أو قطريا لأربعة وحوش على لوحته وتصبح "بنغو الوحش".

لبد اللعب

- يبدأ أصغر لاعب بقلب أحد أقراص الشكل الملونة التي وجهها لأسفل ويقول بصوت عالٍ لون واسم الشكل. على سبيل المثال "مثلث أحمر". ثم يتحقق كل لاعب من لوحة بنغو الخاصة به ليرى إذا كانت تظهر شكل ولون الوحش المطابق. على سبيل المثال وحش مثلثي أحمر. إذا كان الأمر كذلك، تغطي ذلك الوحش بالرقائق للرجة وترك فرص الشكل الملون على الطاولة. وجهه لأعلى.
- ينقل اللاعب للشخص الذي على يسار اللاعب.
- يستمر اللعب حتى يكون أحد اللاعبين قد غطى خطأ للأربعة وحوش ويصبح "بنغو الوحش". بمجرد أن يصبح أحد اللاعبين "بنغو الوحش"، يجب عليهم التحقق من أقراص الشكل الملونة المقلوبة أن جميع الوحوش في خطهم للأربعة قد تم قلبها.

الفائز

الفائز هو أول لاعب يغطي خطأ أفقيا أو عموديا أو قطريا لأربعة وحوش على لوحته وتصبح "بنغو الوحش".

لعبة 2 (لكبار اللاعبين)

الإعداد

- يختار كل لاعب لوحة بنغو (مزودة بالوجه) ويضعها على الطاولة أمامه. أي من الوجهين لأعلى
- يتم وضع أقراص الشكل الملونة وجهها لأعلى على الطاولة.
- يتم وضع الرقائق للرجة على الطاولة في متناول جميع اللاعبين.

الهدف

أن تكون أول لاعب يغطي خطأ أفقيا أو عموديا أو قطريا لأربعة وحوش على لوحته وتصبح "بنغو الوحش".

لبد اللعب

- يبدأ أصغر لاعب بدرجة النردين ويقول بصوت عالٍ مزيج اللون والشكل. على سبيل المثال إذا كان نرد اللون أحمر ونرد الشكل مثلث، يقول اللاعب "مثلث أحمر". ثم يتحقق كل لاعب من لوحة بنغو الخاصة به ليرى إذا كانت تظهر بشكل ولون الوحش المطابق. على سبيل المثال وحش مثلثي أحمر. إذا كان الأمر كذلك، تغطي ذلك الوحش بالرقائق للرجة.
- ثم يأخذ اللاعب فرص الشكل الملون المطابق في هذه الحالة المثلث الأحمر. ويضعه وجهه لأعلى في مكان معين على الطاولة (أحراج اللاعب).
- يتم تمرير النرد إلى الشخص الذي على يمين اللاعب. ثم يدحر النرد.
- يستمر اللعب حتى يكون أحد اللاعبين قد غطى خطأ للأربعة وحوش ويصبح "بنغو الوحش". بمجرد أن يصبح أحد اللاعبين "بنغو الوحش"، يجب عليهم التحقق من أقراص الشكل الملونة في المنطقة المحددة أن جميع الوحوش في خطهم للأربعة قد تم ندائهم.

الفائز

الفائز هو أول لاعب يغطي خطأ أفقيا أو عموديا أو قطريا لأربعة وحوش على لوحته وتصبح "بنغو الوحش".

تنويغات للعب للعبتين 1 و 2

في بداية كل لعبة، قرر ما إذا كان الفائز سيكون أول لاعب يغطي:

- أي خط للأربعة. أو
- خط مختار. على سبيل المثال أول لاعب من يغطي خطأ قطريا أو أول لاعب من يغطي خطأ أفقيا عموديا. أو
- جميع الزوايا الأربعة. أو
- كل الوحوش على لوحة اللاعب. (إذا تم اختيار هذا التنوع، يصبح اللاعب الفائز "بيت الوحش" عندما يكون قد غطى كل ما لديه من وحوش).

ملحوظة: إذا كان يلعب فقط لاعبين، قد يختار كل لاعب اللعب على لوحتين في نفس الوقت.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
الرج: 084
صنع في إنكلترا
برجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة كمرجع مستقبلياً



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 084
Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшого руководств.



©2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 084
英国製
この説明書は、後日参照できるように保管してください。