



SE

BINGO – regler

Innehåll: Snurra, nummerkuler, 15 spelbrickor, 1 nummerbricka, regler och nummermarkörer.

Varje spelare börjar med att ta vars en bingo-bricka.

Utroparen sköter tombolan med numrerade kuler. Efter att en kula ramlat ur berättar utroparen för spelarna vilket nummer den har. Varje spelare tittar över sin bricka och om spelaren har det utropade numret markeras det med en markör. Den mittersta rutan är en joker och behöver inte bli uppropad för att räknas utan lägg en marker på rutan från start. Utroparen har en markeringsbricka där varje uppropad kula läggs på motsvarande siffra för att hålla ordning på vilka nummer som ropats upp.

Den spelare som först kunnat markera en hel rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, ropar BINGO och har vunnit första pris!

Vill man fortsätta spela kan resterande spelare fortsätta att kämpa om andra och tredjeplats.

Om man vill variera sitt bingospelande kan man istället för rader komma överens om ett mönster som markeringarna ska bilda för att få BINGO. Exempelvis att alla fyra hörnen ska markeras eller kanske en fyrkant runt mittenrutan.

Lycka till!

NO

BINGO – spilleregler

Innehold: Snurrehjul, nummerkuler, 15 spillebrett, 1 nummerbrett, spilleregler og nummermarkører.

Spillerne tar hver sin bingobrickke.

Opproperen snurrer tombolan med nummerkulene i, og roper opp tallet som kommer ut. Spillerne sjekker om de har det tallet på sitt spillebrett og markerer det med en markeringsbrickke. Den midterste ruten er en joker, og den blir ikke ropt opp, så den kan markeres med en gang. Opproperen har ett markeringsbrett hvor han legger de tallene han har trukket for å holde orden på de tallene som har gått.

Den spilleren som først har 1 rad, vannrett, loddrett, eller diagonalt roper BINGO og har da vunnet 1. Premie.

Vil man fortsette spillet kan de resterende spillerne fortsette og kjempe om andre og tredje premien.

Om man vil variere sitt spill så kan man istedet for rader bli enige om ett møster man kan lage for å få Bingo. For eks. de 4 hjørnene eller en firkant rundt midten.

Lykke til

**FI**

BINGO – pelisäännöt

Sisältö: Arvontapallo, numerokuulat, 15 pelikorttia, 1 numerokortti, pelimerkit ja pelisäännöt.

Pelaajat ottavat itselleen bingo-kortin.

Yksi pelaajista hoitaa arvontapalloa ja numerokuulia. Kun kuula on tullut ulos pallosta, pelaaja kertoo toisille pelaajille, mikä numero on kyseessä. Pelaajat tarkistavat bingo-korttinsa ja jos kyseinen numero löytyy kortilta, he asettavat numeron päälle pelimerkin. Kesimmäinen ruutu on jokeri ja sen päälle saa asettaa pelimerkin heti pelin alusta alkaen. Arvontapallon hoitajalla on numerokortti, jonka päälle arvotut numerokuulat laitetaan omille paikoilleen näyttämään, mitkä numerot on jo arvottu

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä muodostettua kokonaisen rivin joko vaakaan, pystyyn tai vinottain, huutaa "BINGO" ja voittaa pelin!

Pelaajat voivat halutessaan jatkaa peliä ja ottaa selville, kuka tulee toiseksi ja kuka kolmanneksi.

Vaihtelua bingo-peliin saadaan muodostamalla rivin sijaan tiettyjä kuviota bingo-korttien päälle. Pelaajat voivat esimerkiksi muodostaa neliön pelilaudan keskelle tai kerätä pelimerkit bingo-korttien jokaiseen kulmaan.

Onnea peliin!

DK

BINGO – regler

Indhold: Tromle, nummerkugler, 15 plader, 1 nummerplade, regler og nummermarkører.

Hver spiller starter med at vælge en bingoplade hver.

Man vælger en opråber, der skal dreje tombolaen med de nummererede kugler og råbe tallene op. Når en kugle triller ud, skal opråberen sige kuglens tal højt. Hver spiller gennemser sin plade, og har spilleren det nævnte tal, dækkes dette med en markør. Den midterste rude er en joker, der ikke behøver blive opråbt, men læg en markør dér fra starten. Opråberen har en markeringsplade, hvor hver opråbt kugle lægges på tilsvarende tal, så man hele tiden har styr på de numre, der allerede er opråbt.

Den spiller, der først dækker en fuld række vandret, lodret eller diagonalt, råber BINGO og har vundet førstepræmien!

Vil man fortsætte med at spille, kan resterende spillere spille om anden- og tredjepladsen.

I stedet for at fylde en række, kan man variere spillet ved at blive enige om at fuldende et mønster, som markørbrikkerne skal danne for at få BINGO. Det kan f.eks. være, at alle fire hjørner skal markeres, eller at en firkant dannes af markørerne på midten af pladen.

Held og lykke!

GB

BINGO – rules

Contents: Spin, number balls, 15 game cards, 1 number plate, rules and number makers.

Each player start by taking a bingo card.

The game master operates the raffle with numbered balls. When a ball falls out of the raffle the game master call out the number telling the players which number it is. Each player looks over his or her card and if the called number is present he or she marks it with a marker. The square in the middle is a joker and does not have to be called by the game master to count. Put a marker in this square from the start. The game master has a special card where every called number ball is placed on the corresponding number to keep track of which numbers have been called.

The player who is first to mark a whole row of numbers, horizontally, vertically or diagonally cries out BINGO and is the first price winner!

If you want to keep on playing the other players can keep on fighting over second and third place.

To vary the game of BINGO the players can agree on a pattern the markers should make to count as BINGO. For example all four corners have to be marked or maybe the numbers surrounding the center square.

Good luck!

©ALGA AB, Sweden 2013.

