

Sprookjesachtig bingospel
voor 2-6 spelers van 3-6 jaar.

Inhoud:
6 speelborden
24 kaartjes
54 fiches



Dit vrolijke, sprookjesachtige bingospel oefent spelenderwijs belangrijke basisvaardigheden: herkennen, benoemen en ordenen. De vrolijke tekeningen uit de spookjeswereld prikkelen de fantasie en geven aanleiding tot

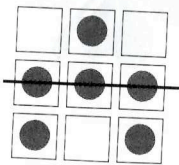
Doel van het spel is, te kijken of de tekeningen op de omgedraaide kaartjes ook op je eigen speelbord voorkomen en er een fiche op te leggen. Wie als eerste drie fiches op een rij heeft afgelegd en "BINGO" roept, wint! Een rij kan horizontaal, verticaal of diagonaal lopen.

De tekeningen leren herkennen

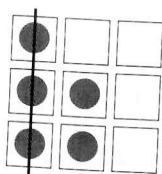
Om te beginnen bekijken jullie de tekeningen op de kaartjes. Weet je wat erop te zien is? Op de speelborden zijn dezelfde tekeningen te zien. Herken je de reus, de heks of de raaf?

Voorbeelden:

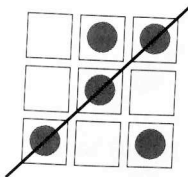
horizontale rij



verticale rij



diagonale rij



Vorbereiding

Iedere speler kiest een speelbord uit en legt het voor zich neer. De 24 kaartjes worden goed geschud, met de beeldzijde naar beneden en op een stapel in het midden gelegd. Vervolgens kiest iedere speler zijn eigen kleur fiches en het spel kan beginnen!

Tip: bij twee of drie spelers mag je als je dat wilt ook ieder met twee speelborden spelen.

Zo gaat bingo

De jongste speler begint. Hij draait het bovenste kaartje om en legt het open naast de stapel. De tekening stelt een fee voor en hij vraagt dus: "wie heeft de fee?" Iedereen kijkt tegelijkertijd of de tekening van de fee op het omgedraaide kaartje ook op zijn speelbord is afgebeeld. Wie de gevraagde tekening inderdaad gevonden heeft roept "HIER" en legt er een fiche op.

Het kan gebeuren dat twee spelers "HIER" roepen. In dat geval mogen ze allebei een fiche afleggen.

De volgende speler mag nu het bovenste kaartje van de stapel omdraaien en legt het, met de tekening naar boven, op het vorige kaartje. Nu kijken alle spelers weer tegelijkertijd of de tekening op hun speelbord te vinden is.

Als niemand de tekening op zijn speelbord kan terugvinden, is de volgende speler aan de beurt om een kaartje om te draaien.

Eind van het spel

Wie als eerste drie fiches in een horizontale, verticale of diagonale rij op zijn speelbord heeft liggen en hardop "BINGO!" roept, wint het spel.

Variant

Bij deze variant mag je pas "BINGO!" roepen als op alle negen velden van je speelbord een fiche ligt. Als er met twee speelborden per speler wordt gespeeld, eindigt het spel zodra een speler er in is geslaagd een fiche op alle negen velden van één van de twee speelborden te leggen.



F Jeu Ravensburger® n° 21 671 0

Un jeu de bingo féérique
pour 2-6 joueurs de 3-6 ans.

Contenu :

- 6 planches de jeu
- 24 cartes
- 54 jetons

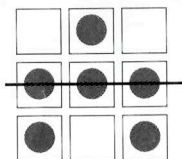


Ce bingo, ludique et féérique, permet aux enfants d'acquérir les compétences initiales tout en jouant : reconnaître, nommer et associer. Les illustrations amusantes, inspirées des contes et légendes, favorisent l'imagination et peuvent servir à raconter des histoires.

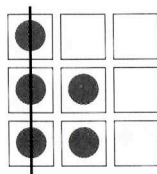
Le but du jeu consiste à retrouver sur votre planche l'illustration de la carte retournée pour y poser vos jetons. Le premier qui aligne trois jetons et crie « Bingo ! » a gagné. Cette ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale.

Exemples :

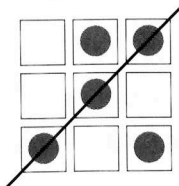
ligne
horizontale



ligne
verticale



ligne
diagonale



Découverte des illustrations

Commencez par observer les cartes. Reconnaissez-vous les illustrations ? Elles figurent également sur les planches. Retrouvez-vous le géant, la sorcière ou le corbeau ?

Préparation du jeu

Chacun choisit une planche et la pose devant lui. Mélangez les 24 cartes et formez une pile au milieu de la table, face cachée. Prenez ensuite les jetons d'une même couleur. C'est parti !

Remarque : À deux ou trois joueurs, vous pouvez choisir chacun deux planches, si vous le souhaitez.

Comment jouer au bingo

Le plus jeune joueur commence. Il retourne la première carte et la pose à côté du paquet, face visible. Ensuite, il demande, par exemple : « Qui a la fée ? ». Tous les joueurs en même temps regardent s'ils possèdent cette illustration sur leur planche. Celui qui la trouve crie « C'est moi ! » et pose un jeton sur l'illustration correspondante de sa planche.

Il peut arriver que deux joueurs crient « C'est moi ! ». Dans ce cas, chacun peut poser un jeton.

C'est ensuite au joueur suivant de retourner une carte et de la poser sur la précédente. De nouveau, tous les joueurs regardent s'ils possèdent cette illustration sur leur planche...

Si personne ne possède l'illustration retournée, la carte reste sur la pile et la partie continue avec le joueur suivant.

Fin de la partie

Le premier qui aligne trois jetons horizontalement, verticalement ou en diagonale et crie « Bingo ! » a gagné.

Variante

Dans cette variante, ne criez « Bingo ! » que lorsque les neuf cases de votre planche sont occupées par un jeton. Si vous jouez avec deux planches chacun, la partie s'arrête dès qu'un joueur a complété sa première planche.



© 2003 Ravensburger Spieleverlag