



GB INSTRUCTIONS

FR RÈGLES DU JEU

NL INSTRUCTIES

DE ANLEITUNG

IT MANUALE DI ISTRUZIONI

ES INSTRUCCIONES

PT INSTRUÇÕES

PL INSTRUKCJA



CONTENTS

- 6 Bingo Game Cards
- 50 Playing Rings
- 1 Jumbo Bingo the Puppy® Die

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to get three rings in a row – across, down, or diagonally – on their game card.

SET UP

Each player takes one game card. Place all playing rings in the center of the playing area in reach of all players.

PLAYING THE GAME

The youngest player goes first by rolling the Bingo the Puppy® die. When Bingo stops, the player counts the spots shown on the top of Bingo. If the player sees a space on their game card that matches those spots, they place a ring on that space. Play passes to the left.

If the game card has two spaces that match the spots on Bingo, place a ring on both spaces!

If a player rolls Bingo and doesn't have any open spaces that match the spots, their turn is over. Play passes to the left.

WINNING THE GAME

Play continues until one player has three playing rings in a row on their game card – that player should say “Woof, woof!” – and is declared the winner!



CONTENU

- 6 cartes Bingo
- 50 anneaux
- 1 dé Bingo le Chiot

BUT DU JEU

Être le premier joueur à aligner trois anneaux horizontalement, verticalement ou en diagonale sur sa carte de jeu.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une carte de jeu.
Placer tous les jetons au centre, à portée de main de tous les joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune lance le dé. Quand le dé s'arrête, le joueur compte les points qui apparaissent sur le haut du dé. Si le joueur possède, sur sa carte, une case libre qui correspond au nombre de points montrés sur le dé, il place un anneau sur cette case. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si 2 cases de la carte correspondent au nombre de points indiqué par le dé, on place alors 2 anneaux.

Si aucune case libre ne correspond au lancé de dé, le joueur passe son tour. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs parvienne à former une ligne de 3 anneaux sur sa carte. Il fait mine d'aboyer «Ouaf ! Ouaf !» et remporte la partie.



INHOUD

- 6 Bingo Speelkaarten
- 50 Spelringen
- 1 Jumbo Bingo Puppy Dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste die drie ringen op een rij haalt - dwars, naar beneden, of diagonaal - op hun spelkaart.

VOORBEREIDING

Iedere speler pakt één kaart.
Plaats alle spelringen in het midden van het speelgebied, zodat alle spelers erbij kunnen.

TIJDENS HET SPEL

De jongste speler begint, door met de Bingo de Puppy-dobbelsteen te gooien. Wanneer Bingo stopt, telt de speler het aantal stippen bovenop Bingo. Als de speler een ruimte op zijn/haar speelkaart ziet die overeenkomt met die stippen, plaatst de speler een ring op die ruimte. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Als de speelkaart twee plekken heeft die overeenkomen met de stippen op Bingo, plaatst de speler een ring op beide ruimtes.

Als een speler Bingo gooit en geen open ruimtes heeft die overeenkomen met de ruimtes op de speelkaart, is zijn/haar beurt voorbij. Het spel verloopt kloksgewijs.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat door totdat één speler drie spelringen in een rij op zijn/haar speelkaart heeft - die speler roept dan “Woef, woef!” - en is de winnaar!



INHALT

- 6 Bingokarten
- 50 Spielringe
- 1 Jumbo-Bingo-Hündchen-Würfel

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler drei Ringe in einer Reihe - quer, längs oder diagonal - auf der eigenen Spielkarte zu haben.

VORBEREITUNG

Jede*r Spieler*in nimmt eine Karte.
Platziere alle Spielringe in der Mitte des Spielbereichs in Reichweite aller Spieler.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler/die jüngste Spielerin würfelt zuerst mit dem Bingo-Hündchen-Würfel. Wenn Bingo stoppt, zählt man die Punkte, die oben auf Bingo angezeigt werden. Wenn der Spieler/die Spielerin auf der eigenen Spielkarte ein Feld sieht, das diesen Punkten entspricht, platziert er/sie einen Ring auf diesem Feld. Dann ist der/die nächste Spieler / Spielerin an der Reihe.

Wenn die Spielkarte zwei Felder hat, die mit den Punkte auf Bingo übereinstimmen, kann auf jedem der Felder ein Ring platziert werden.

Wenn ein*e Spieler*in mit Bingo würfelt und keine offenen Felder hat, die zu den Punkten passen, ist der Zug beendet. Das Spiel geht nach links weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein*e Spieler*in drei Spielringe hintereinander auf der Spielkarte hat - diese*r Spieler*in ruft „Wau! Wau!“ und hat somit die Runde gewonnen.

IT

CONTENUTO

- 6 Carte Bingo
- 50 Anellini
- 1 Dado Puppy Bingo

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore ad allineare tre anelli in - verticale, orizzontale o diagonale - sulla propria carta di gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende una carta. Posizionare tutti gli anelli di gioco al centro dell'area di gioco alla portata di tutti i giocatori.

REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia per primo lanciando il dado. Quando il dado si ferma, il giocatore controlla il numero ottenuto. Se il giocatore ha sulla propria carta uno spazio vuoto corrispondente al numero di punti ottenuto sistema un anello in quella casella. E' il turno del giocatore di sinistra.

Se sulla carta ci sono due caselle che coincidono con il numero di punti ottenuti con il lancio del dado, si può collocare l'anello su una delle due caselle a scelta.

Se un giocatore lancia il dado e non ha sulla propria cartella il numero di punti ottenuti, il gioco passa al giocatore successivo. Continua il giocatore di sinistra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco continua fino a quando un giocatore ha tre anelli in fila sulla propria carta di gioco - quel giocatore dice "Bau Bau" - e viene dichiarato vincitore!

ES

CONTENIDO

- 6 Cartones de Bingo
- 50 Anillos
- 1 Dado de Perrito Saltarín

PREPARACIÓN

Cada jugador coge un cartón. Coloca todos los anillos en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador más joven empieza lanzando el dado de Bingo the Puppy. Cuando Bingo pare, el jugador cuenta los puntitos que hay en la parte superior del dado. Si el jugador tiene en su cartón una casilla con ese número de puntitos, coloca un anillo en esa casilla. Ahora es el turno del jugador de su izquierda.

Si en el cartón hay dos casillas que coinciden con el número de puntitos del dado, coloca un anillo en cada casilla.

Si un jugador lanza a Bingo y no tiene ninguna casilla que coincida con el dado, se pasa al siguiente jugador. Continúa el jugador de su izquierda.

FIN DE LA PARTIDA

El juego continúa hasta que un jugador consigue 3 anillos en fila en su cartón - ese jugador debe decir "Guau, guau" ¡y es declarado ganador!

PT

CONTEÚDO

- 6 Cartões de jogo do Bingo
- 50 Argolas de jogar
- 1 Dado do cachorrinho Bingo grande

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador tira um cartão. Coloque todas as argolas de jogar no centro da área de jogo ao alcance de todos os jogadores.

COMO JOGAR

O jogador mais novo joga primeiro ao lançar o dado do cachorrinho Bingo. Quando o Bingo para, o jogador conta as pintas mostradas na parte de cima do Bingo. Se o jogador ver um espaço no seu cartão do jogo que corresponde a essas pinta, coloca a argola nesse espaço. O jogo passa para a esquerda.

Se o cartão do jogo tem dois lugares que correspondem às pintas no Bingo, coloca a argola em ambos os espaços.

Se um jogador lança o Bingo e não tem quaisquer espaços abertos que correspondem às pintas, a sua vez acaba. O jogo passa para a esquerda.

FIM DO JOGO

O jogador continua até um jogador ter três argolas de jogo numa fila no seu cartão de jogo - aquele jogador deve dizer "Au-au" - e é declarado o vencedor!

PL

ZAWARTOŚĆ

- 6 kart do gry Bingo
- 50 pierścienie - żetony
- 1 Gigantyczna kostka do gry

CEL GRY

Bądź pierwszym z graczy który zdobędzie 3 żetony w jednym ciągu na swojej karcie do gry, na skos, z góry na dół, lub poziomo.

PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy wybiera jedną kartę do gry. Połóżcie wszystkie żetony-pierścienie na środku miejsca gry, tak aby każdy miał dostęp.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, rzuca Bingo Puppy kostką. Kiedy kostka się zatrzyma - gracz sprawdza ile kropek widać na górze kostki. Jeżeli gracz widzi miejsce na swojej karcie do gry, które odpowiada ilości kropek na kostce, umieszcza żeton na to miejsce na karcie. Następnie kolej gracza po lewej, rzuca kostką i sprawdza miejsce na karcie.

Jeżeli karta do gry, ma dwa miejsca które odpowiadają układowi z kostki - połóżcie żeton na każde z nich.

Jeżeli gracz wyrzuci na kostce cyfrę która już jest oznaczona żetonem, nic się nie dzieje. Kolejka przechodzi na następnego po lewej.

KONIEC GRY

Gra toczy się do momentu aż jeden z graczy ułoży trzy żetony w linii na swojej karcie do gry, następnie krzyknie „Hau Hau” - oznajmując wszystkim że został zwycięzcą!



91920810-06-0621

