

Heinz Wüppen

WÜRFEL BINGO

Bingo dé • Bingo a dadi • Bingo de dados
Dice Bingo • Dobbelsteen Bingo



Würfel Bingo

Für 1 – 5 Spieler ab 7 Jahren. Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

- 5 Spieltafeln (abwischbar)
- 5 Stifte (abwischbar)
- 2 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Anleitung



Spielidee

Die Spieler erhalten Punkte, indem sie die gewürfelten Zahlen so in die Felder ihrer Spieltafel eintragen, dass sich in Spalten, Reihen und sogar den Diagonalen viele punkterträchtige Kombinationen ergeben. Sind alle Felder ausgefüllt, kommt es zur Wertung. Anschließend werden die Felder wieder abgewischt und (je nach Variante) noch eine oder zwei weitere Runden gespielt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spieltafel und einen Stift.

Die **Spieler entscheiden** sich vor Beginn des Spiels, **mit welcher Tafelseite gespielt wird**. Entweder die **Seite mit 5 × 5 Spielfeldern** (Tafelseite mit blauem Hintergrund) oder die **Seite mit 6 × 6 Spielfeldern** (Tafelseite mit rotem Hintergrund). Die rote Seite ist etwas anspruchsvoller und bietet noch mehr Kombinationsmöglichkeiten als die blaue Seite.

Alle Spieler einer Runde spielen immer mit derselben Tafelseite. Auf den Spieltafeln finden sich folgende Informationen:

Blue Card (5x5 grid):

- 25 Spielfelder
- 12 Punktefelder
- Auflistung der Kombinationen und Punkte
- Rundenergebnisse
- Gesamtergebnis

Red Card (6x6 grid):

- 36 Spielfelder
- 14 Punktefelder
- Auflistung der Kombinationen und Punkte
- Rundenergebnisse
- Gesamtergebnis

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt den Würfelbecher sowie die zwei Würfel und würfelt. Anschließend zählt der die Augenzahlen **beider Würfel zusammen** und sagt die Summe laut

an. Nun trägt **jeder Spieler** diese Zahl in eins der noch freien orangen oder gelben Spielfelder seiner Spieltafel ein. Jeder Spieler kann ein **beliebiges Spielfeld** auf seiner Spieltafel wählen. Nachdem **jeder Spieler** die Zahl eingetragen hat, nimmt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler den Würfelbecher mit Würfeln und würfelt. Wieder trägt **jeder Spieler diese erwürfelte Summe** in ein freies Feld seiner Wahl ein. In der beschriebenen Weise wird weiter gespielt bis nach 25 (bzw. 36) **Würfelwürfen jeder Spieler alle** seine orangen und gelben **Spielfelder** der Spieltafel belegt hat. Nun folgt die Wertung.



Die Anordnung der Zahlen in einer Reihe spielt für die Wertung keine Rolle.

Wertung

Jede Reihe (waagrecht), jede Spalte (senkrecht) und die beiden (orange gefärbten) Diagonalen werden gewertet. Der Einfachheit halber werden Reihen, Spalten und Diagonalen immer als „Reihen“ bezeichnet. Insgesamt gibt es 12 (bzw. 14) Reihen.

Es gibt die folgenden Kombinationen, **wobei je Reihe nur eine Kombination gewertet wird:**

Kombination (5 × 5 & 6 × 6)	Beispiel
1 Zwilling: 2 gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 8-3-7-8-11
2 Zwillinge: 2 gleiche Zahlen und 2 andere gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 7-10-3-3-7
Drilling: 3 gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 9-8-9-9-10
Vierling: 4 gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 9-6-9-9-9
Fünfling: 5 gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 7-7-7-7-7
Full House: 3 gleiche Zahlen und 2 andere gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 3-11-3-3-11
5er Straße mit 7: 5 aufeinanderfolgende Zahlen in einer Reihe, von denen eine die Zahl 7 ist	z.B.: 10-7-8-9-11
5er Straße ohne 7: 5 aufeinanderfolgende Zahlen in einer Reihe, von denen keine eine 7 ist	z.B.: 3-2-6-4-5

Folgende Kombinationen gibt es nur auf der roten Tafelseite (6 × 6):

Kombination (6 × 6)	Beispiel
3 Zwillinge: 2 gleiche Zahlen, 2 andere gleiche Zahlen und 2 weitere gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 Drillinge: 3 gleiche Zahlen und 3 andere gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Sechsling: 6 gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Großes Full House: 4 gleiche Zahlen und 2 andere gleiche Zahlen in einer Reihe	z.B.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
6er Straße: 6 aufeinanderfolgende Zahlen in einer Reihe	z.B.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7



Die Punkte der beiden (orangefarbenen) Diagonalen werden doppelt gewertet.

Nachdem jeder Spieler die Punkte seiner Reihen in die entsprechenden hellblauen Punktefelder am Rand jeder Reihe eingetragen hat, wird die jeweilige Summe aller hellblauen Felder gebildet. Das so ermittelte Rundenergebnis des Spielers wird nun in das runde Feld mit der „1“ eingetragen.

Daraufhin wischt jeder Spieler seine Spiel- und Punktefelder wieder frei. **Achtung: Nicht das Feld mit dem Rundenergebnis wegwischen!** Die nächste Runde beginnt, es wird wieder insgesamt 25 (bzw. 36) mal gewürfelt und die Ergebnisse in die orangen und gelben Felder eingetragen. Das Ergebnis dieser 2.ten Runde wird dann folgerichtig im runden Feld mit der Nummer „2“ eingetragen.

Auf der blauen Seite werden insgesamt **3 Runden** und auf der roten Seite insgesamt **2 Runden** gespielt.

Spielende

Nach der letzten Wertung endet das Spiel. Die Spieler rechnen ihre 3 (bzw. 2) Rundenergebnisse zusammen und tragen den Wert auf ihrer Spieltafel ein. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden um Platz 1 gewinnt von diesen der Spieler, der das höchste einzelne Rundenergebnis hat.

Würfel Bingo als Solo-Spiel

Beide Würfel-Bingo-Seiten können auch alleine gespielt werden. In diesem Fall versucht der Spieler in allen Wertungsrunden eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl zu erreichen. Ob es im nächsten Spiel vielleicht sogar noch mehr Punkte werden?

Bingo dé

Pour 1 à 5 joueurs à partir de 7 ans. Durée du jeu : 30 minutes environ

Matériel du jeu

5 cartons de jeu (effaçables), 5 feutres (délébiles), 2 dés, 1 lance-dé, 1 règles du jeu

Idée du jeu

Les joueurs marquent des points en inscrivant dans les cases de leur carton de jeu les chiffres qu'ils ont obtenus en lançant les dés et ce, de manière à constituer des colonnes, lignes et mêmes diagonales de combinaisons rapportant le plus de points possibles. Une fois toutes les cases remplies, le décompte s'effectue. Après cela, le contenu des cases est effacé et (suivant la variante) une ou deux autres manches supplémentaires sont jouées. Le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie.

Préparatifs

Chaque joueur prend un carton et un feutre.

Avant de commencer la partie, les **joueurs conviennent du côté du carton avec lequel ils veulent jouer**. Donc, soit celui à 5×5 cases (partie du carton sur fond bleu), soit celui à 6×6 cases (partie du carton sur fond rouge). Le côté rouge est un peu plus complexe et offre beaucoup plus de possibilités de combinaisons que le côté bleu.

Tous les joueurs jouent toujours sur le même côté du carton pendant une manche. Les cartons fournissent les informations suivantes :



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il prend le lance-dé ainsi que les deux dés et lance les dés, après quoi il compte le nombre de points **des deux dés** et en indique la somme à voix haute. **Chacun des joueurs** inscrit le chiffre correspondant dans l'une des cases libres orange ou jaune de son carton, en choisissant pour cela une **case quelconque**.

Une fois que **chaque joueur** a inscrit ce chiffre, c'est au tour du joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – de lancer les dés. **Chacun des joueurs** inscrit de nouveau **la somme qui en résulte** dans une case libre de son choix. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les 25 (ou 36) cases en orange ou jaune du carton de **chacun des joueurs** soient remplies. C'est alors que s'effectue le décompte.



La disposition des chiffres sur une ligne n'a aucune importance pour le décompte.

Décompte

On procède au décompte de chaque ligne (horizontale), de chaque colonne (verticale) et des deux diagonales (en orange). Pour simplifier les choses, on désignera toujours les lignes, colonnes et diagonales par « lignes ». Il en existe 12 (ou 14) en tout.

Il y a les combinaisons suivantes, **cependant une seule combinaison est évaluée par ligne** :

Combinaison (5 × 5 & 6 × 6)	Exemple
1 jumeau : (1 Zwilling) 2 chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 8 - 3 - 7 - 8 - 11
2 jumeaux : (2 Zwillinge) 2 chiffres identiques et 2 autres chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 7 - 10 - 3 - 3 - 7
Triplé : (Drilling) 3 chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 9 - 8 - 9 - 9 - 10
Quadruplé : (Vierling) 4 chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 9 - 6 - 9 - 9 - 9
Quintuplé : (Fünfling) 5 chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 7 - 7 - 7 - 7 - 7
Carton plein : (Full House) 3 chiffres identiques et 2 autres chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 3 - 11 - 3 - 3 - 11
Quine avec 7 : (5er Straße mit 7) 5 chiffres consécutifs sur une ligne, dont l'un d'eux est un 7	p. ex. : 10 - 7 - 8 - 9 - 11
Quine sans 7 : (5er Straße ohne 7) 5 chiffres consécutifs sur une ligne, dont l'un d'eux n'est pas un 7	p. ex. : 3 - 2 - 6 - 4 - 5

Les combinaisons suivantes ne sont possibles que sur le côté rouge du carton (6 × 6) :

Combinaisons (6 × 6)	Exemple
3 jumeaux : (3 Zwillinge) 2 chiffres identiques, 2 autres chiffres identiques et 2 autres chiffres supplémentaires identiques sur une ligne	p. ex. : 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 triplés : (2 Drillinge) 3 chiffres identiques et 3 autres chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Sextuplé : (Sechsling) 6 chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Grand carton plein : (gr. Full House) 4 chiffres identiques et 2 autres chiffres identiques sur une ligne	p. ex. : 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
Quine de 6 : (6er Straße) 6 chiffres consécutifs sur une ligne	p. ex. : 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7

 Les points des deux diagonales (en orange) comptent double.

Une fois que chacun des joueurs a inscrit le nombre de points de ses lignes dans les cases de points en bleu clair du bord de son carton, la somme de toutes les cases en bleu clair est constituée et inscrite dans la case ronde de droite, marquée « 1 ».

Après quoi, chaque joueur efface le contenu des cases de jeu et de points. **Faire attention à ne pas effacer la case ronde indiquant le total !** La manche suivante commence, les dés sont de nouveau lancés 25 (ou 36 fois) et les résultats inscrits dans les cases en orange et jaune. Le résultat de la 2ème manche est alors inscrit dans la case ronde portant le numéro « 2 ».

Sur le côté bleu on joue en **3 manches** et sur le côté rouge en **2 manches**.

Fin du jeu

Le jeu s'achève à l'issue du dernier décompte. Les joueurs additionnent le résultat de leurs 3 (ou 2) manches et l'inscrivent sur leur carton. Qui a obtenu le plus de point gagne. Pour départager les gagnants ex-æquo, on attribue la 1ère place à celui des joueurs ayant obtenu le résultat le plus élevé au cours d'une manche.

Bingo dé pour un joueur

Il s'avère également possible de jouer tout seul avec les deux côtés du Bingo dé. Dans ce cas, le joueur essaie d'obtenir le plus grand nombre total de points possible dans toutes les manches. Et - qui sait ? - peut-être arrivera-t-il même à se surpasser ?

Bingo a dadi

Per 1 - 5 giocatori dai 7 anni. Durata del gioco: 30 minuti circa

Materiale del gioco

5 cartelline (cancellabili)

5 pennarelli (lavabili)

2 dadi

1 bussolotto

1 regole del gioco



Idea del gioco

I giocatori guadagnano punti scrivendo i numeri dei dadi nelle caselle della propria cartellina - per file, colonne o anche in diagonale - in modo da creare determinate combinazioni. Quando tutte le caselle sono occupate, si calcola il punteggio. Dopo le caselle vengono cancellate e, in base alla variante, si giocano ancora uno o due giri. Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti complessivo.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una cartellina e un pennarello.

I giocatori decidono, prima di iniziare il gioco, **da quale lato della cartellina giocare**. Dal lato con **5 x 5 caselle** (lato a sfondo blu) oppure dal lato con **6 x 6 caselle** (lato a sfondo rosso). Il lato rosso è un po' più impegnativo e offre maggiori possibilità di combinazioni rispetto al lato blu.

Tutti i giocatori di un giro giocano sempre con lo stesso lato della cartellina. Sulla cartellina si trovano le seguenti informazioni:

25 caselle di gioco

Elenco delle combinazioni e relativi punti

12 caselle per il punteggio

Risultati del giro

Risultato totale

36 caselle di gioco

Elenco delle combinazioni e relativi punti

14 caselle per il punteggio

Risultati del giro

Risultato totale

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Prende il bussolotto con i dadi, tira e dice ad alta voce **la somma**

dei due dadi. Ogni giocatore trascrive questo numero in una delle caselle libere, gialla o arancione, della propria cartellina, **scegliendo** la casella a **proprio piacere**.

Dopo che **ogni giocatore** ha scritto il numero, il giocatore di turno – in senso orario – prende il bussolotto e tira i dadi a sua volta. Di nuovo **ogni giocatore trascrive la somma dei dadi** in una casella libera a sua scelta. Si continua così finché, dopo 25 (o 36) tiri, risultano occupate **tutte le caselle** gialle o arancioni della cartellina **di ogni giocatore**. Adesso segue il punteggio.



Per il punteggio finale, non ha alcuna importanza la disposizione dei numeri nella fila.

Punteggio

Si contano i punti di ogni riga (orizzontale), ogni colonna (verticale) e le due diagonali (di colore arancione). Per comodità, righe file e diagonali sono definite sempre come "file". Ci sono quindi complessivamente 12 (o 14) file.

Ci sono le seguenti combinazioni, **però per ogni fila una sola combinazione è conteggiata**:

Combinazione (5 × 5 & 6 × 6)	Esempio
1 gemello: (1 Zwilling) 2 numeri uguali in una fila	es.: 8 - 3 - 7 - 8 - 11
2 gemelli: (2 Zwillinge) 2 numeri uguali e altri 2 numeri uguali nella stessa fila	es.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7
Triplo: (Drilling) 3 numeri uguali nella stessa fila	es.: 9 - 8 - 9 - 9 - 10
Quadruplo: (Vierling) 4 numeri uguali nella stessa fila	es.: 9 - 6 - 9 - 9 - 9
Quintuplo: (Fünfling) 5 numeri uguali nella stessa fila	es.: 7 - 7 - 7 - 7 - 7
Full: (Full House) 3 numeri uguali e altri 2 numeri uguali nella stessa fila	es.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11
Scala di 5 numeri con 7: (5er Straße mit 7) 5 numeri consecutivi nella stessa fila, dei quali uno sia il 7	es.: 10 - 7 - 8 - 9 - 11
Scala di 5 numeri senza 7: (5er Straße ohne 7) 5 numeri consecutivi nella stessa fila, nei quali non ci sia il 7	es.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5

Le seguenti combinazioni sono possibili solo sul lato rosso della cartellina (6 × 6):

Combinazione (6 × 6)	Esempio
3 gemelli: (3 Zwillinge) 2 numeri uguali, altri 2 numeri uguali e ancora 2 numeri uguali nella stessa fila	es.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 tripli: (2 Drillinge) 3 numeri uguali e altri 3 numeri uguali nella stessa fila	es.: 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Sestuplo: (Sechsling) 6 numeri uguali nella stessa fila	es.: 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Grande full: (gr. Full House) 4 numeri uguali e altri 2 numeri uguali nella stessa fila	es.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
Scala di 6 numeri: (6er Straße) 6 numeri consecutivi nella stessa fila	es.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7



I punti delle due diagonali (di colore arancione) valgono il doppio.

Dopo aver riportato il punteggio di ciascuna fila nella casella azzurra corrispondente sul bordo, ogni giocatore calcola la somma di tutte le caselle azzurre, scrivendo nella casella tonda "1" il risultato complessivo del giro.

Ogni giocatore cancella ora la propria cartellina. **Attenzione: Non cancellare la casella con il risultato del giro!** Inizia quindi il giro successivo: si tirano i dadi 25 (o 36) volte in tutto e si trascrivono i risultati nelle caselle gialle o arancioni. Si riporta poi il risultato di questo secondo giro nella casella tonda "2" seguendo lo stesso procedimento di prima.

Sul lato blu si giocano complessivamente **3 giri** e sul lato rosso **2 giri**.

Fine del gioco

Dopo l'ultimo conteggio finisce il gioco. I giocatori fanno la somma finale dei loro 3 (o 2) giri e scrivono il risultato sulla cartellina. Chi ha ottenuto il punteggio maggiore vince il gioco. In caso di pareggio per il primo posto, vince chi ha il risultato più alto nei singoli giri.

Bingo a dadi in versione "solitario"

Si può giocare Bingo a dadi anche da soli, su entrambi i lati della cartellina. In questo caso, il giocatore cerca di ottenere il maggior numero di punti in tutti i giri. E se nel prossimo giro si potessero fare ancora più punti?

enters that number in one of the orange or yellow fields on his game board. Each player can choose a **random square** on his game board.

After **each player** has entered the number, the next player in the clockwise direction takes the dice cup containing the dice and casts them. Again, **each player enters the total amount obtained from casting the dice** into a free square of his choice. The game continues to be played as described above until – after casting the dice 25 (or 36) times – each player has occupied all his orange and yellow squares on his game board. Now the score is added up.



The order of the numbers in a row is of no importance for the score.

How to work out the score

Each row (horizontal), each column (vertical) and the two (orange-coloured) diagonals are counted up. For the sake of simplicity rows, columns and diagonals are always referred to as "rows". In all there are 12 (or 14) rows.

The following combinations are possible, **with only one combination scoring in each row**:

Combination (5 × 5 & 6 × 6)	Example
1 Twin: (1 Zwilling) 2 of the same number in a single row	e.g.: 8 - 3 - 7 - 8 - 11
2 Twins: (2 Zwillinge) 2 of the same number and 2 others of the same number in a single row	e.g.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7
Triplet: (Drilling) 3 of the same number in a single row	e.g.: 9 - 8 - 9 - 9 - 10
Quadruplet: (Vierling) 4 of the same number in a single row	e.g.: 9 - 6 - 9 - 9 - 9
Quintuplet: (Fünfling) 5 of the same number in a single row	e.g.: 7 - 7 - 7 - 7 - 7
Full House: (Full House) 3 of the same number and 2 others of the same number in a single row	e.g.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11
Five-number straight with a 7: (5er Straße mit 7) 5 consecutive numbers in a row, one of which is the number 7	e.g.: 10 - 7 - 8 - 9 - 11
Five-number Straight without a 7: (5er Straße ohne 7) 5 consecutive numbers in a row, none of which is a 7	e.g.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5

The following combination exists on the red side of the board only (6 × 6):

Combination (6 × 6)	Example
3 Twins: (3 Zwillinge) 2 of the same number, 2 others of the same number and 2 more of the same number in a single row	e.g.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 Triplets: (2 Drillinge) 3 of the same number and 3 others of the same number in a single row	e.g.: 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Six of the same: (Sechsling) 6 of the same number in a single row	e.g.: 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Big Full House : (gr. Full House) 4 of the same number, 2 of the same other number in a single row	e.g.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
Six-number straight: (6er Straße) 6 consecutive numbers in a single row	e.g.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7



The points from the two (orange) diagonals count double.

After each player has entered the scores of his rows into the corresponding light-blue score circles at the edge of each row, the totals of all the light-blue squares are added together, giving the total score. The result of the player's round is now entered into the circle marked "1".

Then each player wipes his game and points squares clean. **Caution: Don't wipe over the circle with the result of the round!** The next round starts, the dice are cast 25 (or 36) times and the results entered into the orange and yellow squares. The result of this 2nd round is consequently entered into the circular field bearing the number "2".

A total of **3 rounds** is played on the blue side and a total of **2 rounds** on the red side.

End of Game

After the last score the game ends. The players add up their results from the 3 (or 2) rounds and enter the score on their game board. The person who has gained the most points wins the game. If there is a tie for 1st place the player with the highest individual score in the round wins.

Dice Bingo as a solo game

Either side of the Dice Bingo board can also be played by one person alone. In this case the player endeavours to achieve as high a total score as possible in each round. Might the score be even higher in the next game?

Bingo de dados

Para 1 a 5 jugadores a partir de 7 años. Duración del juego: aprox. 30 minutos

Material del juego

5 tablas de juego (borrable), 5 lápices (borrable), 2 dados,
1 cubilete de dados, 1 instrucción de juego

Concepto de juego

Los jugadores obtienen puntos anotando los números tirados con los dados de tal manera en las cuadrículas de su tabla de juego, que en las columnas, filas e incluso en las líneas diagonales se obtengan muchas combinaciones que arrojan muchos puntos. Se procede con la evaluación después de haber llenado todas las cuadrículas. A continuación se borran todas las cuadrículas y (en función de la versión) se sigue jugando una o dos rondas más. Gana aquel jugador con el puntaje total más alto.

Preparación del juego

Cada jugador obtiene una tabla de juego y un lápiz.

Los jugadores deciden antes de comenzar el juego con qué lado de la tabla se juega. Puede ser el lado con 5×5 cuadrículas de juego (lado de tabla con fondo azul) o bien el lado con 6×6 cuadrículas de juego (lado de tabla con fondo rojo). El lado rojo es un poco más exigente y ofrece aún más posibilidades de combinación que el lado azul.

Todos los jugadores de una ronda juegan siempre con el mismo lado de la tabla. En las tablas de juego se encuentran rotuladas las siguientes indicaciones:



Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven y toma el cubilete de dados y dos dados para echar los dados. A continuación suma los puntos de ambos dados y exclama la suma en voz alta. Ahora, cada jugador anota este número en una de las cuadrículas de color naranja o amarilla aún vacantes en

su tabla de juego. Cada jugador puede elegir **libremente una cuadrícula** en su tabla de juego. Cuando **cada jugador** ha ingresado el número, el siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) toma el cubilete de dados con los dados y echa los dados. Una vez más, **cada jugador anota esta suma de dados** en una cuadrícula vacante de su elección. De esta manera se sigue jugando hasta que después de 25 (o bien 36) dados echados, **cada jugador haya ocupado todas sus cuadrículas** de color naranja o amarilla **de su tabla de juego**. Ahora viene la evaluación.



La disposición de los números en una fila no importa para la evaluación.

Evaluación

Cada fila (horizontal), cada columna (vertical) y las dos líneas diagonales (de color naranja) son incluidas en la evaluación. En aras de la simplicidad, las filas, columnas y líneas diagonales se denominan siempre como "filas". En total hay 12 (o bien 14) filas.

Hay las siguientes combinaciones, **pero por cada fila una sola combinación es evaluada**:

Combinación (5 × 5 & 6 × 6)	Ejemplo
1 Doble: (1 Zwilling) 2 números idénticos en una fila	p. ej.: 8 - 3 - 7 - 8 - 11
2 Dobles: (2 Zwillinge) 2 números idénticos y otros 2 números idénticos en una fila	p. ej.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7
Triple: (Drilling) 3 números idénticos en una fila	p. ej.: 9 - 8 - 9 - 9 - 10
Cuádruple: (Vierling) 4 números idénticos en una fila	p. ej.: 9 - 6 - 9 - 9 - 9
Quintuple: (Fünfling) 5 números idénticos en una fila	p. ej.: 7 - 7 - 7 - 7 - 7
Full House: (Full House) 3 números idénticos y otros 2 números idénticos en una fila	p. ej.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11
Calle de 5 con 7: (5er Straße mit 7) 5 números consecutivos en una fila, de los cuales uno es el número 7	p. ej.: 10 - 7 - 8 - 9 - 11
Calle de 5 sin 7: (5er Straße ohne 7) 5 números consecutivos en una fila, de los cuales ninguno es el número 7	p. ej.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5

Las siguientes combinaciones pueden realizarse exclusivamente en el lado rojo de la tabla (6 × 6):

Combinación (6 × 6)	Ejemplo
3 Dobles: (3 Zwillinge) 2 números idénticos, otros 2 números idénticos y otros 2 números idénticos en una fila	p. ej.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 Triples: (2 Drillinge) 3 números idénticos y otros 3 números idénticos en una fila	p. ej.: 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Séxtuple: (Sechsling) 6 números idénticos en una fila	p. ej.: 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Gran Full House: (gr. Full House) 4 números idénticos y otros 2 números idénticos en una fila	p. ej.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
Calle de 6: (6er Straße) 6 números consecutivos en una fila	p. ej.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7

 Los puntos de las dos líneas diagonales (color naranja) cuentan doble.

Cuando cada jugador ha anotado los puntos de sus filas en las cuadrículas de puntos de color celeste ubicadas en el borde de cada fila, se calcula la suma respectiva de todas las cuadrículas celestes. El resultado de ronda del jugador se anota ahora en el campo redondo rotulado con un "1".

A continuación, cada jugador borra nuevamente sus cuadrículas de juego y de punto. **Atención: ¡No borrar el campo con el resultado de la ronda!** La siguiente ronda comienza y nuevamente se echan los dados 25 (o bien 36) veces para anotar a continuación los resultados en las cuadrículas de color naranja y amarilla. El resultado de esta segunda ronda se anota por lo tanto en el campo redondo rotulado con un "2".

En el lado azul se juegan 3 rondas en total y en el lado rojo se juega un total de 2 rondas.

Fin del juego

El juego termina después de la última evaluación. Los jugadores suman sus 3 (o bien 2) resultados de ronda y anotan el valor en su tabla de juego. Gana aquel jugador con el mayor puntaje total. En caso de un empate en el primer lugar gana aquel jugador que obtuvo el mayor puntaje individual en una de las rondas.

Bingo de Dados como juego en solitario

Ambos lados del Bingo de Dados pueden jugarse también en solitario. En este caso, el jugador debe intentar de alcanzar el mayor puntaje total posible en cada una de las rondas de evaluación. ¿Podrá sumar aún más puntos en el siguiente juego?

Dobbelsteen Bingo

Voor 1 - 5 spelers vanaf 7 jaar. Speelduur: ca. 30 minuten

Spelmateriaal

- 5 spelborden (afwisbaar)
- 5 pennen (afwisbaar)
- 2 dobbelstenen
- 1 dobbelbeker
- 1 handleiding



Spelidee

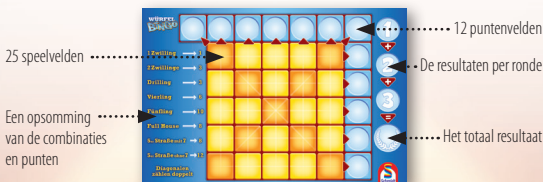
De spelers krijgen punten, als ze de gedobbelde getallen zo in de velden op hun spelbord invullen, dat er in de kolommen, de lijnen en zelfs op de diagonalen punten opleverende combinaties worden ingevuld. Zodra alle velden ingevuld zijn, worden de punten geteld. Aansluitend worden de velden terug uitgewist en worden er (naargelang de variante) nog een of twee rondes gespeeld. De speler met het hoogste totaal aantal punten wint het spel.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een spelbord en een pen.

De spelers beslissen voor het begin van het spel, met welke kant van het bord er wordt gespeeld. Dat is ofwel de zijde met 5×5 speelvelden (de bordzijde met de blauwe achtergrond) of de zijde met 6×6 speelvelden (de bordzijde met de rode achtergrond). De rode zijde is wat moeilijker, en biedt nog meer combinatiemogelijkheden als de blauwe zijde.

Alle spelers van een ronde spelen steeds met dezelfde bordzijde. Op de spelborden bevindt zich de volgende informatie:



Spelverloop

De jongste speler begint. Hij neemt de dobbelbeker en de beide dobbelstenen, en gooit. Aansluitend telt hij of zij het aantal ogen **van beide dobbelstenen** op, en zegt de som luidop. Nu vult **elke speler** dit getal in in een van de nog vrije oranje of gele velden van zijn of haar spelbord.

Elke speler kan een **willekeurig spelveld** op zijn of haar bord kiezen.

Nadat **elke speler** het getal invulde, neemt de in wijzerzin volgende speler de dobbelbeker met de dobbelstenen en gooit. Weer vult **elke speler de gegooide som** in een vrij veld naar keuze in. Op deze wijze wordt verder gespeeld tot na 25 (resp. 36) dobbelbeurten **elke speler alle** oranje en gele **velden van het spelbord** invulde. Nu volgt de telling.



De plaats van de getallen in een rij speelt voor de telling geen rol.

Telling

Elke rij (horizontaal), elke kolom (verticaal) en de beide (oranjekleurige) diagonalen worden geteld. Omwille van de eenvoud worden de rijen, kolommen en diagonalen steeds 'rijen' genoemd. In het totaal zijn er 12 (resp. 14) rijen.

De volgende combinaties zijn mogelijk, **waarbij per rij slechts één combinatie wordt geteld**:

Combinatie (5 × 5 & 6 × 6)	Voorbeeld
1 tweeling: (1 Zwilling) 2 dezelfde getallen op één rij	bijv.: 8 - 3 - 7 - 8 - 11
2 tweelingen: (2 Zwillinge) 2 dezelfde getallen en 2 andere zelfde getallen op één rij	bijv.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7
Drieling: (Drilling) 3 dezelfde getallen op één rij	bijv.: 9 - 8 - 9 - 9 - 10
Vierling: (Vierling) 4 dezelfde getallen op één rij	bijv.: 9 - 6 - 9 - 9 - 9
Vijfling: (Fünfling) 5 dezelfde getallen op één rij	bijv.: 7 - 7 - 7 - 7 - 7
Full House: (Full House) 3 dezelfde getallen en 2 andere zelfde getallen op één rij	bijv.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11
Straat van 5 met een 7: (5er Straße mit 7) 5 op elkaar volgende getallen op een rij, waarvan er één 7 is	bijv.: 10 - 7 - 8 - 9 - 11
Straat van 5 zonder 7: (5er Straße ohne 7) 5 op elkaar volgende getallen op een rij, zonder dat er een 7 bij zit	bijv.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5

De volgende combinaties komen alleen voor op de rode bordzijde (6 × 6):

Combinatie (6 × 6)	Voorbeeld
3 tweelingen: (3 Zwillinge) 2 dezelfde getallen, 2 andere zelfde getallen en nog een keer 2 andere zelfde getallen op één rij	bijv.: 7 - 10 - 3 - 3 - 7 - 10
2 drielingen: (2 Drillinge) 3 dezelfde getallen en 3 andere zelfde getallen op één rij	bijv.: 9 - 8 - 9 - 9 - 8 - 8
Zesling: (Sechsling) 6 dezelfde getallen op één rij	bijv.: 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4
Groot Full House: (gr. Full House) 4 dezelfde getallen en 2 andere zelfde getallen op één rij	bijv.: 3 - 11 - 3 - 3 - 11 - 3
Straat van 6: (6er Straße) 6 op elkaar volgende getallen op één rij	bijv.: 3 - 2 - 6 - 4 - 5 - 7

 De punten van de beide (oranje) diagonalen worden dubbel geteld.

Nadat elke speler de punten van zijn rijen in de betreffende puntenvelden aan de rand van elke rij invulde, worden alle lichtblauwe velden bij elkaar opgeteld. Het zo bepaalde ronderesultaat van de speler wordt nu in het ronde veld met de '1' ingevuld.

Nu wist elke speler terug zijn spel- en puntenvelden. **Let op: het veld met het totaalresultaat niet wissen!** De volgende ronde begint; er wordt weer in het totaal 25 (resp. 36) maal gegooid en de resultaten in de oranje en de gele velden ingevuld. Het resultaat van de tweede ronde wordt daarna weer ingevuld in het ronde veld met het nummer '2'.

Aan de blauwe zijde worden in het totaal **3 rondes**, en aan de rode zijde in het totaal **2 ronde** gespeeld.

Speleinde

Na de laatste telling is het spel afgelopen. De spelers tellen hun 3 (resp. 2) ronderesultaten samen en vullen de waarde op hun spelbord in. Wie in het totaal het meeste punten heeft, wint het spel. Indien twee spelers evenveel punten hebben, dan wint diegene die het hoogste afzonderlijke ronderesultaat heeft.

Dobbelsteen Bingo als solospel

Beide Dobbelsteen Bingo-zijden kunnen ook alleen gespeeld worden. In dit geval probeert de speler in alle telrondes een zo hoog mogelijk totaal punten-resultaat te bereiken. Of het in het volgende spel mogelijk nog meer punten worden?

Beispiel, Exemple, Esempio, Example, Ejemplo, Voorbeeld:

WÜRFEL BINGO

	26	2	1	1	7	3	5	20	
1 Zwilling → 1		6	8	10	3	5	12	0	79
2 Zwillinge → 3									+
3 Zwillinge → 6		4	8	8	6	8	12	2	2
1 Drilling → 2									=
2 Drillinge → 7		4	7	9	9	2	11	1	
Vierling → 6									
Fünfling → 10		4	9	11	7	10	11	1	
Sechsling → 13									
Full House → 5		3	10	10	4	10	12	2	
gr. Full House → 8									
5er Straße mit 7 → 7									
5er Straße ohne 7 → 10		2	2	2	5	2	5	8	
6er Straße → 13									
Diagonalen zählen doppelt									

Schmidt

Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Autor: Heinz Wüppen
Grafik: Torsten Nienaber

Illustration: Dennis Lohausen
Redaktion: Matthias Karl

