

KIDS BINGO

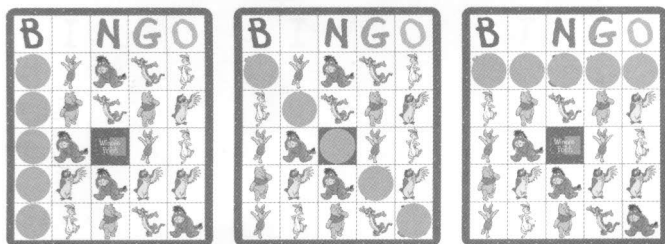
2-6 joueurs, 4 à 12 ans.

Contenu :

6 planches à jouer
1 gros dé à dessins
1 gros dé à lettres
60 jetons à masquer

But du jeu :

Etre le premier à couvrir 5 images sur sa planche avec les jetons à masquer.
Les exemples suivants indiquent comment il est possible de gagner.



Préparation du jeu :

Avant de commencer à jouer, il faut coller les stickers sur les deux gros dés. Sur l'un des dés, collez les lettres B-I-N-G-O + • et sur l'autre les petites images autocollantes.

Chaque joueur reçoit une planche qu'il dispose devant lui sur la table. Ensuite les deux dés sont placés à la portée de tous les joueurs. Un jeton à masquer est distribué à chaque joueur qui le place sur la case colorée du milieu. Et maintenant, attention !

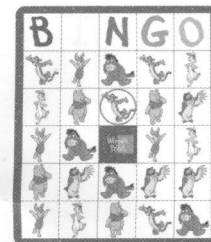
Le plus jeune joueur commence ; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu :

A chaque tour, le joueur jette les deux dés : le dé à images et le dé à lettres. Les deux dés indiquent quelle case le joueur doit masquer avec un jeton, pour autant que cette case ne soit pas encore masquée.

Le dé à lettres indique la colonne qu'il faut considérer et qui se trouve en dessous d'une des lettres de B I N G O sur la planche, le dé à images indique de quelle image il s'agit.

Exemple : les dés indiquent la lettre "N" et "Tigrou". Cet exemple est illustré ci-dessous. Dans ce cas, le joueur peut masquer l'image "Tigrou" dans la colonne en dessous de la lettre "N" de sa planche.

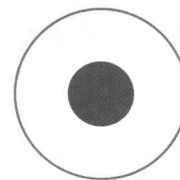


Au cas où l'image indiquée par le dé est reprise deux fois dans une même colonne, le joueur décide quelle image il veut masquer.

Si les deux dés indiquent une combinaison qui n'apparaît pas sur la planche du joueur, ou qui a déjà été masquée précédemment, son tour est terminé.

La boule noire sur le dé à lettre correspond au Joker. Dans ce cas, le joueur peut choisir lui-même la colonne dans laquelle il masquera une image.

Par exemple, si les dés indiquent Winnie et la boule noire, le joueur peut masquer les cases encadrées ci-dessous.



Fin du jeu :

Le gagnant est celui qui réussit à masquer 5 cases consécutives horizontales, ou verticales ou diagonales.

Bon amusement !

