

## Anleitung

Ziel des Spiels ist es, der erste zu sein, der Bingo ruft. Das darf der Spieler dann, wenn er eine Reihe von 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen 16 Karten ablegen konnte. Alle 80 Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler nimmt 16 Karten und legt sie in 4 Reihen zu je 4 Karten mit der Bildseite nach oben vorsieh hin. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält 16 Spielchips. Reihum wird im Uhrzeigersinn mit beiden Würfeln gewürfelt, wobei der jüngste Spieler beginnt. Beispiel: ein Spieler würfelt die Farbe Blau und das Zeichen Dreieck. Alle Spieler, die ein blaues Dreieck bei ihren Karten haben, dürfen einen Chip auf diese Karte legen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Stern auf dem Würfel bedeutet Joker, der Spieler kann ein beliebiges Zeichen dafür einsetzen. Beispiel: ein Spieler würfelt die Farbe Rot und "Joker". Der Spieler sieht, daß er bei seinen Karten ein rotes Dreieck hat. Er setzt daher das Dreieck für den Joker ein. Alle Spieler, die ebenfalls ein rotes Dreieck haben, dürfen einen Chip auf die entsprechende Karte legen. Wer zuerst eine Reihe mit 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen Karten liegen hat, ruft Bingo und hat gewonnen oder bekommt einen Punkt. Denn das Spiel kann auch fortgeführt werden. Die Karten werden dabei wieder neu gezogen und neu ausgelegt. Die nächste Spielrunde beginnt. Wer zuerst 3 Punkte hat, ist der Sieger. Die Punktzahl kann natürlich beliebig festgelegt werden.

