

BINGO

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakiekolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: **GRANNA**, ul. Zabraniecka 82, 03-787 Warszawa

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko
adres:



00022/3

który uzyska **BINGO** jako kolejny – nagrodę drugą itd. Każda karta, na której osiągnięto **BINGO**, od razu wypada z gry. Jeśli któryś z graczy popełni błąd (na przykład zawoła **BINGO**, ale numery na jego karcie będą źle przykryte), wtedy bankier usuwa wszystkie żetony z karty tego gracza.

W przypadku gdy dwóch lub więcej graczy uzyska **BINGO** w tym samym czasie, zwycięzcę określa się poprzez losowanie.

Zwycięzca gry zostaje bankierem w kolejnej grze.

Wszystkie karty **BINGO** miesza się i rozdaje na nowo, i gra rozpoczyna się jak wyżej.

Jeśli jest więcej kart niż graczy, każdy gracz może otrzymać po dwie lub więcej kart i grać na nich jednocześnie.

Oczywiście zamiast nagród pieniężnych można ustalić nagrody rzeczowe.

e - mail: info@granna.pl

GRANNA®

ul. Zabraniecka 82
03-787 Warszawa

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
1998/02/04/08

Powodzenia!

BINGO



**GRA DLA
3 - 10
GRACZY**

GRANNA®

**W WIEKU
8 - 99
LAT**

BINGO

Zawartość pudełka:

- 1 plansza liczbowa dla bankiera
- 20 kart bingo
- 75 pionków z liczbami
- 200 żetonów
- instrukcja

Reguły gry

Na początku gry wybiera się bankiera. Bankier zarządza planszą liczbową i ponumerowanymi krążkami. Plansza liczbowa podzielona jest na **5** pionowych rzędów z liczbami od **1** do **75**. Pięć rzędów oznaczono kolejno literami **B, I, N, G, O**.

- rząd B** od góry do dołu umieszczone są liczby od **1** do **15**
- rząd I** od góry do dołu umieszczone są liczby od **16** do **30**
- rząd N** od góry do dołu umieszczone są liczby od **31** do **45**
- rząd G** od góry do dołu umieszczone są liczby od **46** do **60**
- rząd O** od góry do dołu umieszczone są liczby od **61** do **75**.

Każdy z graczy kupuje u bankiera taką samą liczbę kart. Cenę jednej karty gracze ustalają między sobą na początku. Zapłatę za kupione karty uiszcza się bankierowi. Całą kwotę, która wpłynęła ze sprzedaży kart, bankier dzieli na wygrane (pierwsza nagroda najwyższa, ostatnia najniższa).

Nagrody

Przy dziesięciu graczach bankier ustala na przykład 5 wygranych o różnej wielkości, a pięciu ostatnich graczy nie dostaje żadnej wygranej. Oczywiście można podzielić całe wpływy na wszystkich graczy. Najlepiej, gdy wszyscy gracze przed rozpoczęciem gry ustalą z bankierem, Żetony służące do zakrywania liczb na kartach bingo dostępne są do użytku dla wszystkich. Bankier z kolei miesza ponumerowane krążki, wyciąga po jednym i wywołuje na głos literę i numer krążka.

B 12

Na przykład wyciąga krążek **B 12**; wszyscy gracze, którzy mają na któreś ze swych kart w rzędzie **B** liczbę **12**, zakrywają tę liczbę żetonem. Gracze, którzy nie mają tej liczby na swojej karcie, czekają na wywołanie kolejnego numeru. Bankier kładzie krążek **B 12**, na numerze **12** w rzędzie **B**, na swojej planszy liczbowej.

Gdy gracze są gotowi, bankier wyciąga kolejny numerowany krążek i wywołuje literę oraz numer krążka. Gracze, którzy mają go na swojej karcie, zakrywają go, a sam bankier również zakrywa numer na swojej planszy numerowanym krążkiem, który właśnie wyciągnął. Powtarza się to tak długo, aż któryś z graczy będzie miał zakryte na swojej karcie 5 kwadratów w rzędzie – pionowo, poziomo bądź ukośnie.

Białe kółeczko

Jeszcze przed rozpoczęciem wywoływania, każdy gracz zakrywa krążkiem wolny kwadrat, który znajduje się pośrodku karty. Kwadrat ten liczy się jak każdy zakryty kwadrat.

Jeżeli gracz zakryje krążkami 5 kwadratów w rzędzie, pionowo, poziomo czy też ukośnie, woła **BINGO!** Bankier sprawdza **BINGO**, wywołując z karty gracza rząd zakryty żetonami i kontroluje go z własną planszą liczbową. Jeśli numery się zgadzają, gracz, który jako pierwszy osiągnął **BINGO**, otrzymuje pierwszą nagrodę, gracz,