



BINGO

Ravensburger

1x1 BINGO

Ravensburger Spiele® Nr.: 00 704 2
von Siegfried O. Zellmer
Illustrationen: Horst Laupheimer
Einmaleins-Spiele für 2-5 Spieler
von 8-12 Jahren

Inhalt: 86 Karten (2 Kartensätze zu je 43 Karten)
2 zwölf-flächige Würfel
80 Chips

Einleitung

Auch wenn heute fast jeder schon einen kleinen Taschenrechner in der Tasche hat, der jede Rechnung abnehmen kann, gibt es noch genügend Situationen, wo man das kleine Einmaleins braucht. Es ist eine der wichtigsten Grundlagen des Rechnens. Ohne es kann man vieles gar nicht verstehen.

Es ist gar nicht so schwierig, das kleine Einmaleins zu lernen. Üben und Wiederholen ist die Hauptsache - und hier ist ein Spiel, mit dem das Üben ganz leicht fällt, denn es macht Spaß.

Wer mit dem Einmaleins erst anfängt, der kann einzelne Einmaleins-Reihen mit dem Spiel »Einmaleins-Rio« lernen. Wer alle Einmaleinsreihen auf einmal üben möchte, kommt mit dem Spiel »Einmaleins-Bingo« kreuz und quer durch das ganze Einmaleins.

Alle Ergebniszahlen des kleinen Einmaleins zusammengenommen sind nur 43 Zahlen. Diese lernt man im Spiel bestimmt.

Jede Ergebniszahl ist zweimal im Spiel, deshalb sind es insgesamt 86 Karten.

Die Bilder haben keine engere Beziehung zu den Zahlen. Sie sollen einfach Freude machen. Es hat auch nichts zu sagen, ob eine Zahl schwarz oder weiß ist. Das hängt allein mit dem helleren oder dunkleren Untergrund zusammen.

1x1 Bingo

Ziel des Spiels

Der erste zu sein, der »Bingo« ruft. Das darf ein Spieler, wenn er eine Reihe von 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen 16 Karten ablegen konnte.

Vorbereitung

Alle 86 Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht sich 16 verschiedene Karten und legt sie in 4 Reihen zu je 4 Karten offen vor sich hin, Zahlen und Bilder nach oben.



Die Reihenfolge der Karten ist beliebig. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält 16 Chips in der von ihm gewählten Farbe.

Spielregel

Reihum würfeln die Spieler mit den 2 Würfeln. Beispiel: Ein Spieler würfelt 2 und 8. Er sagt laut: 2 mal 8 ist 16. Alle Spieler, die die Zahl 16 bei ihren Karten haben, dürfen einen Chip darauf legen. Dann ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Der Stern auf dem Würfel bedeutet »Joker«, das heißt, der Spieler muß eine beliebige Zahl dafür einsetzen. Beispiel: Ein Spieler würfelt 5 und »Joker«. Der Spieler sieht, daß er bei seinen Kärtchen eine Zahl aus der Fünferreihe, zum Beispiel 30, hat. Er sagt deshalb laut: 6 mal 5 ist 30. Er hat für den »Joker« die Zahl 6 eingesetzt. Alle anderen Spieler, die auch die Zahl 30 haben, dürfen ebenfalls einen Chip darauflegen.

Werden 2 Joker gewürfelt, kann das Ergebnis nur eine Quadratzahl sein, zum Beispiel 3 mal 3 oder 6 mal 6 oder 8 mal 8. Man kann sich aussuchen, welche Zahl man einsetzt.

Auch die Zahl 0 befindet sich auf dem Würfel. Zur Erinnerung: Wenn man eine Zahl mit 0 malnimmt, ergibt sich immer 0.

Ende des Spiels

Wer zuerst eine Reihe von 4 Chips waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinen Karten liegen hat, ruft »Bingo« und erhält einen Punkt.



4

Die Karten werden wieder neu gezogen und neu im Quadrat ausgelegt. Die nächste Spielrunde beginnt. Wer zuerst 5 Punkte hat, ist Gewinner. Die Punktzahl kann auch anders vereinbart werden, z.B. 3 Punkte.

Variationen der Spielregel

1. Jeder Spieler legt 5 Reihen zu je 5 Karten. Bei diesem Spiel reichen die Karten nur für 3 Mitspieler. Mit 5 Chips in einer Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal hat man gewonnen.
 2. Man beendet das Spiel nicht schon, nachdem ein Spieler einen Punkt mit »Bingo« gewonnen hat, sondern spielt mit der gleichen Anordnung bis man 2 Reihen hat. In welcher Richtung jede einzelne dieser Reihen verläuft, ist dabei gleichgültig. Wer als erster 2 Reihen hat, ruft »Bingo-Bingo« und erhält ebenfalls einen Punkt. Man kann jetzt, wenn man möchte, weiter spielen, bis alle Karten mit Chips belegt sind. Wer das als erster hat, ruft »Full house!« oder einfach »Alles voll!«. Er erhält einen Gewinnpunkt. (»Full house« ist ein Spezialbegriff bei vielen Karten- und Würfelspielen und heißt »volles Haus«).
- Zu beachten ist, daß immer nur der erste Spieler, der eine, zwei oder alle Reihen voll hat, den Gewinnpunkt erhält. Die anderen Spieler füllen

beim Weiterspielen ihre Reihen auf, ohne Punkte dafür zu erhalten.

1x1 Rio

Ziel des Spiels

Als erster alle Chips loszuwerden.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Chips.

Die Karten mit den Zahlen einer bestimmten Einmaleins-Reihe werden herausgesucht und der Reihe nach auf den Tisch gelegt.

Beispiel: Die Achterreihe wurde ausgewählt und die Zahlen 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80 liegen auf dem Tisch.

Spielregel

Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Der Reihe nach würfelt jeder Spieler einmal. Beispiel: Der erste Spieler würfelt 4. Er sagt laut: 4 mal 8 ist 32. Er darf einen Chip neben die Zahl 32 legen. Der nächste Spieler würfelt vielleicht 6. Er sagt: 6 mal 8 ist 48. Er darf seinen Chip neben die Zahl 48 legen. Der dritte Spieler würfelt vielleicht wieder 4. 4 mal 8 ist 32, die Zahl 32 ist schon besetzt. Der Spieler muß den Chip, der dort liegt, nehmen.

Wichtig: Bei der ersten Runde darf jeder Spieler nur einmal würfeln. Von der zweiten Runde an darf man so oft würfeln, wie man will, vorausgesetzt, man trifft einen freien Platz, um einen Chip abzulegen. Sobald man eine Zahl trifft, die schon mit einem Chip besetzt ist, muß man den Chip, der dort liegt, nehmen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Ausnahme: Wer 10 würfelt, darf immer einen Chip ablegen. Neben der Zehnerzahl, in unserem Beispiel 80, dürfen beliebig viele Chips liegen. (Siehe Abbildung Seite 6).

Jeder Spieler muß mindestens einmal würfeln, wenn er an der Reihe ist. Bei »Joker« darf jede beliebige Zahl gewählt werden.

Beispiel



Wenn ein Spieler keine Chips mehr hat, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler ohne Chips hat gewonnen.