1147

BINGO

Ravensburger®

BINGO 1x1

Jeux Ravensburger® No 00 704 2
de Siegfried O. Zellmer
illustré par Horst Laupheimer
Jeux des tables de multiplication pour 2 à 5 joueurs de 8 à 12 ans

Contenu: 86 cartes (2 jeux de 43 cartes chacun)
2 dés à 12 faces
80 jetons

Introduction

Bien qu'aujourd'hui presque tout le monde possède une petite calculatrice de poche pour résoudre ses calculs, il y a encore bien des cas où la connaissance de la petite table de multiplication est nécessaire. C'est une des bases principales de l'arithmétique, et bien des choses ne peuvent être comprises sans elle.

Ce n'est pas si difficile de l'apprendre. Exercer et répéter, voilà l'essentiel – et comme il s'agit ici d'un jeu, on apprend facilement, puisqu'on s'amuse en même temps.

Le débutant choisira la variante «Rio 1x1» pour apprendre les différentes tables. Celui qui désirera exercer toutes les tables dans le désordre préfèrera le «Bingo 1x1».
La petite table de multiplication ne comprend que 43 résultats, et ceux-ci peuvent certainement être appris en jouant.
Tous les résultats figurent à double dans le jeu, ce qui donne 86 cartes au total.
Les illustrations n'ont pas de rapport précis avec les nombres. Elles ne sont là que pour le plaisir des yeux. Le fait qu'un chiffre soit blanc ou noir n'a aucune signification, si ce n'est qu'il dépend du fond, plus clair ou plus foncé selon les cas.

Bingo 1×1

Objectif du jeu

Etre le premier à dire «Bingo». Et pour y parvenir, il faut avoir formé une rangée horizontale, verticale ou diagonale de 4 jetons sur ses 16 cartes.

Préparatifs

Les 86 cartes sont déposées sur la table, à la vue de tous. Chaque joueur en prend 16 et les dispose devant lui, retournées, en 4 rangées de 4 cartes, les chiffres et illustrations en haut.

Les cartes sont placées dans n'importe quel ordre. Celles qui restent sont mises de côté.

Chaque joueur reçoit 16 jetons de la couleur qu'il a choisie.

Règles du jeu

Les joueurs jettent les deux dés à tour de rôle.

Exemple: Un joueur joue un 2 et un 8. Il dit à haute voix: 2 x 8 = 16. S'il a un 16 parmi ses cartes, il peut y déposer un jeton dessus. Si d'autres joueurs ont aussi un 16, ils le recouvrent aussi d'un jeton. Puis on passe au joueur suivant.

L'étoile sur le dé correspond au «joker», ce qui signifie que le joueur doit remplacer cette étoile par un chiffre quelconque.

Exemple: Un joueur lance un 5 et un «joker». Ce même joueur constate qu'il a un nombre de la table du 5 parmi ses cartes, un 30 par exemple, il dit donc: 6 x 5 = 30. Il a remplacé le «joker» par le chiffre 6. Tous les joueurs qui ont un 30 le recouvre d'un jeton.

Lorsque 2 «jokers» sortent, il en résulte un nombre carré, soit par exemple, 3 x 3, 6 x 6 ou 8 x 8. Dans ce cas, on choisit le chiffre que l'on veut.

Le dé a aussi un zéro. Un chiffre multiplié par 0 donne 0.

Fin du jeu

Le premier à avoir sur ses cartes une rangée de 4 jetons, horizontale, verticale ou diagonale, dit «Bingo» et gagne un point.

Les cartes sont de nouveau réparties et placées en carré. Une autre manche commence. Le premier à avoir 5 points est le gagnant. On peut aussi décider d'un autre score, 3 points par exemple.

Variantes

1. Chaque joueur aligne 5 rangées de 5 cartes. Les cartes ne suffisent alors que pour 3 joueurs. On gagne avec une ligne de 5 jetons, posés horizontalement, verticalement ou diagonalement.

2. Le jeu n'est pas déjà fini lorsqu'un joueur a gagné un point en disant «Bingo». On continue avec les mêmes cartes jusqu'à ce qu'il y ait 2 rangées complètes. Leur sens ne compte pas. Le premier à avoir 2 rangées dit «Bingo-Bingo» et gagne également un point. Si on le désire, on peut continuer à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient recouvertes d'un jeton. Le premier à y parvenir dit «Full house!» ou tout simplement «Le full!« Il gagne un point. («Full house» est un terme spécifique employé dans beaucoup de jeux de cartes et de dés et signifie Le full»).

La règle suivante est à respecter: seul le premier joueur à avoir une, deux ou toutes les rangées pleines gagne un point. Les autres joueurs complètent leurs rangées au cours du jeu, sans pour autant gagner de points.

1×1 Rio

Objectif du jeu

Etre le premier à ne plus avoir de jetons.

Préparatifs

Chaque joueur reçoit 5 jetons.
Les cartes portant les résultats d'une table de multiplication précise sont triées et placées sur la table, dans le bon ordre.

Exemple: La table du 8 a été choisie et les nombres 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 72, 80 sont posés sur la table.

Règles du jeu

On joue avec un seul dé.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.
Exemple: Le premier joueur a un 4. Il dit à haute voix: 4 x 8 = 32. Il peut placer un jeton à côté du 32.

Le joueur suivant joue peut-être un 6. Il dit 6x8 = 48. Il met un de ses jetons à côté du 48. Le troisième joueur obtient peut-être de nouveau un 4. 4x8 = 32, mais le 32 est déjà pris. Ce joueur doit alors ramasser le jeton qui se trouve vers le 32.

Remarque importante: Au cours du premier tour, les joueurs ne lancent le dé qu'une fois, mais dès le deuxième tour, ils peuvent le faire autant de fois qu'ils le veulent, à condition d'obtenir un nombre encore libre, où déposer un pion. Si le résultat obtenu est déjà occupé, celui qui a joué prend le pion qui s'y trouve et passe son tour. Exception: Lorsqu'on joue un 10, on peut toujours poser un pion, le nombre de pions à côté du 10 (dans notre cas, le 80) n'étant pas limité.

Exemple:

Les joueurs doivent lancer le dé au moins une fois lorsque c'est leur tour. Quand le «joker» sort, on peut choisir n'importe quel chiffre.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur n'a plus de pion, le jeu est terminé et c'est celui qui n'a plus de pion qui gagne.

1×1 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 zwölfflächige 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.

1×1 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.

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, weiterspielen, 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.

1×1 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.

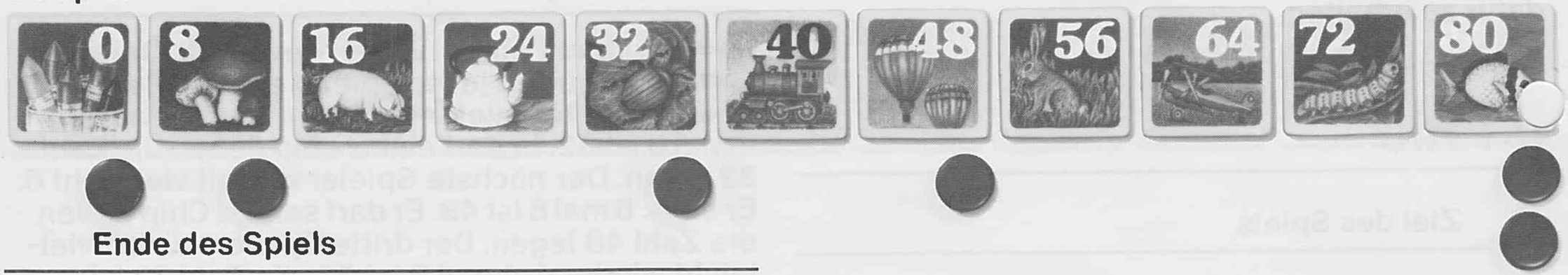
Spielregel

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



Ende des Spiels

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