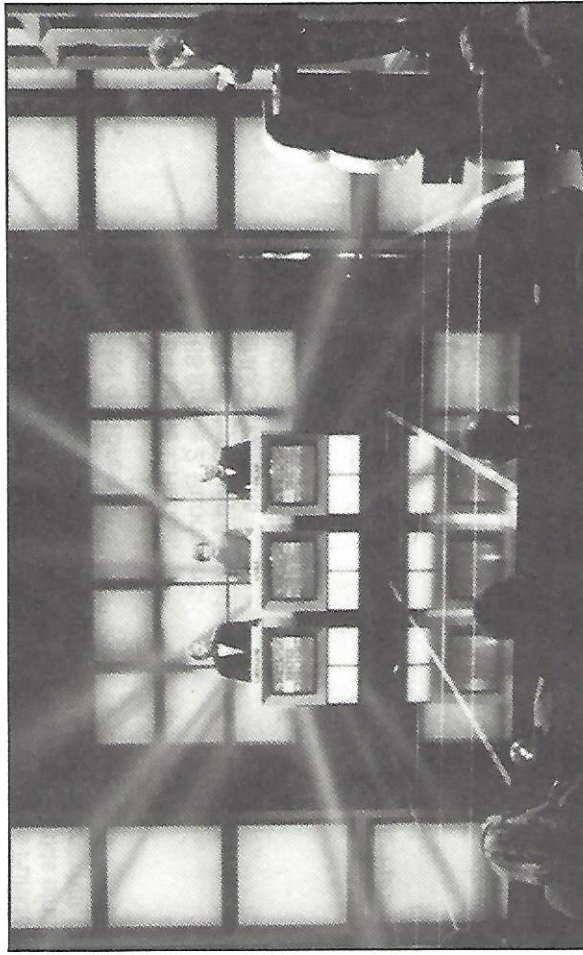


# SAT1 BINCO



## Spielregeln

3351



**Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 1991 by Koninklijke Huisemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.



Printed in the Netherlands

© Owned by Createel Ltd.

## BINGO

Für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

### Spielanleitung

#### Das Ziel des Spiels

Wer ist der schnellste Alleswisser? Wie in der beliebten Fernsehshow von SAT 1 geht es darum, Fragen aus unterschiedlichsten Gebieten schnell und richtig zu beantworten. Für jeden der Kandidaten gilt es, in den ersten drei Frageunden möglichst viele Punkte zu sammeln und so die entscheidende Super-BINGO-Runde zu erreichen. Dort geht es um alles: Wer diese Aufgabe schafft, verdoppelt seine Punkte und gewinnt. Wer scheitert, büßt die Hälfte seiner Punkte ein: dann gewinnt, wer die meisten Punkte auf seinem Konto hat.

#### Zum Spiel gehören

- 504 Karten
- 84 für die 1. Runde,
- 168 für die 2. Runde und
- 252 für die 3. und 4. Runde
- 5 BINGO-Tableaus
- 1 Super-BINGO-Tableau
- 64 Antwort-Chips schwarz-weiß
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich sollten Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte bereitgelegt werden.

#### Die Vorbereitung des Spiels

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Moderators, die anderen Spieler (2, 3, 4 oder 5) schlüpfen in die Rolle der "Kandidaten".

Jeder Kandidat erhält ein BINGO-Tableau, das er vor sich ablegt – mit den Zahlen 1 bis 15 nach oben. In die Mitte des Tisches werden die Antwort-Chips gelegt.

Der Moderator stellt die Schachtel mit den Karten vor sich auf.

Alle Karten werden sortiert und in die Schachtel gestellt:

1. Runde = 84 Karten = Farbe Rot
2. Runde = 168 Karten = Farbe Gelb
3. Runde = 252 Karten = Farbe Blau

Die blauen Karten werden auch in der Super-BINGO-Runde benutzt.

#### Der Spielablauf

Zuerst werden die Quizrunden 1, 2 und 3 gespielt. Der Punktbeste aus allen drei Runden tritt zum Super-BINGO an.

#### Grundsätzlich gilt folgender Ablauf:

- Der Moderator stellt eine Frage. Wer von den Kandidaten zuerst BINGO ruft, darf die Frage beantworten. Für seine Antwort hat er 5 Sekunden Zeit – ein Spieler zählt laut mit. Läuft die Zeit ohne Antwort ab, gilt die Frage als falsch beantwortet.

- Ist die Antwort richtig:
  - Deckt der Kandidat eine Zahl auf seiner BINGO-Karte mit einem Antwort-Chip ab – weiße Seite nach oben.
  - Der Moderator bestimmt, welches Zahlenfeld zugedeckt wird.\*

- Ist die Antwort falsch:
  - Der Kandidat ist für die nächste Frageunde gesperrt – er darf nicht daran teilnehmen.

#### Erste Quizrunde

In dieser ersten Frageunde geht es um die **4 Eckfelder** auf den BINGO-Karten. Wer zuerst diese 4 Felder seiner Karte mit Antwort-Chips abgedeckt hat, gewinnt die Runde.

In der ersten Runde werden nur die **roten** Karten verwendet. Jede Karte enthält 5 Fragen, jede aus einer anderen Kategorie. Jede Kategorie erfordert eine andere **Antwort-Technik**:

- **Ergänzen Sie:**  
Der Kandidat muß den angefangenen Satz richtig ergänzen.
- **Richtig/Falsch:**  
Geantwortet wird mit "Richtig" oder "Falsch".
- **Wählen Sie:**  
Der Kandidat entscheidet sich für eine der Antworten.
- **Gleich:**  
Der Kandidat nennt den Begriff, der dem genannten Wort entspricht.
- **Was ist falsch:**  
Der Kandidat nennt den **nicht** dazu gehörenden Begriff.

1. Der **Moderator** zieht eine rote Karte, verdeckt die Antworten auf der Rückseite und liest die erste Frage laut vor.

2. Wer von den Kandidaten **zuerst** "BINGO" ruft, darf antworten. In Zweifelsfällen entscheidet der Moderator.

**Wichtig:** Der BINGO-Ruf ist möglich, sobald der Sinn der Frage verständlich wird.

3. Antwortet der Kandidat **richtig**, erhält er einen Chip:  
**Der Moderator bestimmt, auf welches der vier Eckfelder der Antwort-Chip gelegt wird** (weiße Seite nach oben).

Dann wählt der **Kandidat** eine Kategorie **dieser Karte** für die nächste Frage aus; auf Wunsch liest der Moderator die restlichen Kategorien (nicht die Fragen!) laut vor.

4. Ist die Antwort **falsch**, erhält der Kandidat keinen Chip und muß eine Runde lang aussetzen; das heißt, er ist für die nächste Frage gesperrt. Als Zeichen dafür legt er einen Chip mit der schwarzen Seite nach oben auf seine BINGO-Karte.

Jetzt wählt der Moderator die nächste Frage aus.

5. Sind alle Fragen einer Karte gestellt worden, steckt sie der Moderator hinten in den Stapel. Dann setzt er das Spiel mit der nächsten Karte fort.

1		5	
11			15

Rote Karte ziehen!  
Frage vorlesen.

Antworten darf, wer  
zuerst BINGO ruft.

Feld abdecken.

Bei falscher Antwort  
1 Runde gesperrt.

Rundensieger  
5 Punkte

Wer zuerst die 4 Eckfelder seiner BINGO-Karte mit Chips abgedeckt hat, ist der Gewinner dieser Runde und **erhält 5 Punkte**.

Die anderen Kandidaten erhalten jeweils sovielle Punkte, wie sie **Felder bedeckt** haben.

Wichtig: Die Antwort-Chips bleiben auf den BINGO-Karten liegen.

### Zweite Quizrunde

In der zweiten Fragerunde geht es um die 5 Felder in der **mittleren Reihe** der BINGO-Karten. Wer zuerst diese 5 Felder seiner Karte mit Antwort-Chips bedeckt hat, gewinnt diese Runde.

6	7	8	9	10

Gelbe Karten.

- Der Moderator zieht aus dem Stapel für die 2. Runde (Gelb) fünf Karten mit verschiedenen Kategorien und legt sie so vor sich ab, daß die Kandidaten keinen Einblick haben.

- Der Spielablauf entspricht der 1. Quizrunde. Sind die 5 Karten alle aufgebraucht, zieht der Moderator 5 neue Karten.

- **Wichtig:** Ist eine Kategorie gewählt, so müssen alle Fragen dieser Karte gestellt werden. Erst dann darf die nächste Karte gewählt werden: Vom Spieler, wenn er die letzte Frage richtig beantwortet konnte; vom Moderator, falls die letzte Frage der Karte falsch beantwortet wurde.

Die 2. Quizrunde endet, sobald ein Kandidat die 5 mittleren Felder seiner BINGO-Karte mit Chips abgedeckt hat.

Er ist der Gewinner dieser Runde und erhält **10 Punkte**.

Die anderen Kandidaten erhalten jeweils sovielle Punkte, wie sie Felder insgesamt bedeckt haben.

Alle Antwort-Chips bleiben auf den BINGO-Karten liegen.

Rundensieger  
10 Punkte

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

### Dritte Quizrunde

Wer es in der dritten Runde zuerst schafft, **alle Felder** der eigenen BINGO-Karte mit Chips zu belegen, gewinnt die Runde.

- Der Moderator zieht 1 Karte aus dem blauen Stapel und liest die erste Frage laut vor.

Blaue Karten

- Der Spielablauf entspricht den ersten beiden Runden. Da es hier keine Kategorien gibt, **entfällt** auch die Auswahl.

Rundensieger  
20 Punkte

Die 3. Quizrunde endet, sobald alle 15 Felder einer BINGO-Karte mit Chips bedeckt sind. Der Spieler hat diese Runde gewonnen und erhält dafür **20 Punkte**. Die anderen Kandidaten erhalten jeweils sovielle Punkte, wie sie Felder insgesamt bedeckt haben.

### Die Super-BINGO-Runde

Jeder Kandidat addiert jetzt seine Punkte. Wer die höchste Anzahl erreicht, geht als Kandidat in die vierte, die Super-

Nur für den  
Punktbesten!

BINGO-Runde. Gewinnt der Spieler diese Runde, verdoppelt er seine Punktezahl, verliert er jedoch, büßt er die Hälfte seiner Punkte ein.

Blaue Karten

- Der Kandidat erhält das Super-BINGO-Tableau, das er vor sich auf den Tisch legt.
- Der Moderator legt verdeckt einen Stapel blauer Karten vor sich ab.
- Ein anderer Spieler mißt die Zeit mit Hilfe der Sanduhr: 60 Sekunden stehen zur Verfügung. Er oder ein anderer Spieler verwaltet auch die Antwort-Chips, die er entsprechend dem Spielgeschehen auf die Felder setzt.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

- Der Kandidat muß eine **durchgehende Felderreihe** mit Antwort-Chips belegen: **5 Felder** = horizontal, vertikal oder diagonal.
- Auf ein Kommando beginnt die Runde. Alles sollte so schnell wie möglich gehen!
  - Der Kandidat nennt zuerst das Feld, das er belegen will.
  - Der Moderator liest schnell eine Frage vor und der Kandidat antwortet ebenso schnell.
  - Ist die Antwort richtig, ruft der Moderator laut "Richtig!"; der dritte Spieler setzt einen Chip, weiß nach oben, auf das Feld.
  - Ist die Antwort nicht richtig, ruft der Moderator laut "Falsch!" und der Spieler setzt den Chip mit der Rückseite (schwarz) nach oben auf das Feld.
  - Kennt der Kandidat die richtige Antwort nicht, so sollte er gleich die Nummer der nächsten Karte rufen, anstatt zu viel Zeit zu verlieren.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	●	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Auf den markierten Geraden ist keine durchgehende Reihe mehr möglich!

**Wichtig:** Nach jeder Frage muß der Kandidat schnell das nächste Feld nennen. Felder, auf denen ein **schwarzer Chip** liegt, sind gesperrt – hier kann **keine komplette Reihe** mehr gebildet werden.

Die Super-BINGO-Runde endet, sobald der Kandidat eine durchgehende Fünfer-Reihe besetzen konnte, oder, wenn die 60 Sekunden abgelaufen sind.

**Gewinner eines BINGO-Spiels**

Hat der Kandidat seine Aufgabe gelöst, so verdoppelt er seine Punktezahl. Damit hat er auch dieses BINGO-Spiel ganz klar gewonnen.

Hat der Kandidat seine Aufgabe nicht gelöst, so halbiert er seine Punktezahl (Nachkommastellen werden aufgerundet:  $13 : 2 = 6,5 = 7$ ).

Jetzt gewinnt der Spieler, der jetzt die meisten Punkte auf seinem Konto hat.