

## BINGOREGELN:

### Kartenausgabe

Vor der ersten Runde werden Bingotickets ausgegeben.

		Spalten								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Reihen	1	1	18			43		64	73	
	2		13	28	30		57			86
	3				37	42		68	79	87

BINGO by FORTUNASYS.COM  
www.bingo-moderation.de

### Bingotickets

Hierauf befinden sich fünf Spalten bei den 75er bzw. neun Spalten bei den 90er Tickets und fünf Zeilen bei den 75er und drei Zeilen bei den 90er Tickets, in denen unterschiedliche Zahlen zwischen 1 und 75 bzw. 1 und 90 immer verschieden untergebracht sind. Man kann auch mit mehreren Karten gleichzeitig spielen.

### Zahlenreihen

In der Spalte 1 befinden sich die Zahlen von 1 bis 10 bei den 90er bzw. 1 bis 15 bei den 75er Tickets, in der Spalte 2 befinden sich die Zahlen von 11 bis 20 bei den 90er bzw. 16 bis 30 bei den 75er Tickets in der Spalte und so weiter, von Bingoticket zu Bingoticket unterschiedlichen Kombinationen.

### Der Caller

Der Caller (Spielleiter) sitzt zu den Mitspielern gewandt und zieht wie bei einer Tombola Kugeln mit Ziffern und liest diese laut vor.

### Ziehung

Die Ziehung der Kugeln/Ziffern erfolgt in schneller Folge, so dass man gut aufpassen muss.

### Markieren der Zahlen

Die Bingo Spielanleitung sieht vor, dass jeder Mitspieler sofort, wenn die gerufene Zahl auf dem Bingoticket entdeckt wird, diese markiert. Wenn die gerufenen Zahlen nicht auf dem Bingoticket sind, wird auch nichts markiert.

### Reihen

Ziel des Spiels ist es, 1,2 oder im Idealfall 3 Reihen bei den 90er bzw. 5 Reihen bei den 75er Tickets vertikal, durch ankreuzen, zu erstellen.

Sobald man eine von drei bzw. fünf Reihen voll hat, darf man aufstehen und BINGO rufen, man erhält dann einen Kleingewinn.

Hat man zwei Reihen komplett angekreuzt, erhält man ebenfalls einen Kleingewinn, nachdem man als erster aufgestanden ist und BINGO gerufen hat.

Den Hauptgewinn erhält derjenige Spieler, der als erster aufsteht und BINGO ruft, sobald er alle drei bzw. fünf Reihen auf seinem Bingoticket angekreuzt hat.

Viel Spaß wünscht die Firma FortunaSys.com