



# Bingo Bongo



**Egy vidám memóriajáték 2-4 játékos részére, 5 éves kortól. Tervezte: Brad Ross.**

Piatnik játékszám: 734694

© 2009 Piatnik Wien, Ausztria

H

A csodálatos Disney mesékből megismert állatok képei díszítik a memóriakártyákat és bingo-táblákat, egy varázslatos játékra csábítva a gyerekeket.

Vajon kinek sikerül a bingo-tábláján három egymással szomszédos állat képét letakarni? Azt, hogy a játékosok melyik állat képét takarhatják le, megmutatják a memória kártyák. Akkor, amikor egy játékosnak sikerül a memóriakártyákból egyforma párt felfordítania, letakarhatja a memóriakártyához tartozó állat képét a bingo-tábláján. A játékot az a játékos nyeri, akinek elsőként sikerül három egymással vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan szomszédos mezőt letakarnia.

## A játék tartalma:

- 4 Bingo-tábla
- 18 Memóriakártya
- 20 Takarólap, 4 különböző színben (piros, kék, sárga és lila)
- 4 piros korong



## A játék előkészítése:

Minden játékos választ egy színt és magához veszi a színéhez tartozó bingo-táblát és takarólapokat. A memóriakártyákat összekeverés után lefordítva egymás mellé kell fektetni az asztalon.

## A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. Az éppen soron lévő játékos felfordít két memóriakártyát.

- ha a két memóriakártyán különböző állat képe látható, a játékos visszafordítja azokat.
- ha a két memóriakártyán azonos állat képe látható, akkor a játékos letakarhatja a bingo-tábláján a képhez tartozó állat képét. Ezek után visszafordítja a két memóriakártyát és az egyikre ráhelyez korongjait közül egyet. Azt a memóriakártyát, amin korong van, a játék végéig nem lehet már felfordítani.

Játékot a következő játékos folytatja.

Abban az esetben, ha egy játékos már mind a 4 korongját lerakta és újra párt sikerül felfordítania, akkor felveszi az egyik memóriakártyáról az egyik korongját és ráteszi az utoljára felfordított memóriakártya egyikére.

## A játék vége:

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékosnak sikerül három egymással vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan szomszédos mezőt letakarnia. Ez a játékos lesz a játék nyertese.

**A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.**

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.  
tel.: 388-4122 • email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu) • Származási hely: Ausztria



©Disney