

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# Reise-Bingo



Travel Bingo · Loto des vacances · Reisbingo  
Bingo de viaje · Tombola da viaggio

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



# Reise-Bingo

Der Lotto-Klassiker als Reisespiel für 2 Schnellseher von 5 - 99 Jahren.

**Illustration:** Mirka Schröder, Anna-Lena Filipiak

**Spieldauer:** ca. 10-15 Minuten

## Spielinhalt

2 Bingo-Karten, 76 Bild-Magnete, 20 Kreuz-Magnete, 1 Polybeutel, 1 Spielanleitung



*Vor dem ersten Spiel:*

*Brecht die Magnete vorsichtig aus den Tableaus aus und werft die Reste weg.*

## Spielvorbereitung

Ein Spieler nimmt sich den Dosenendeckel, der andere nimmt sich den Dosenboden. Zusätzlich nimmt jeder von euch eine Bingo-Karte und legt sie hinein. Jeder Spieler bekommt zehn der roten Kreuz-Magnete und heftet sie rechts auf seine Bingo-Karte. Alle Bild-Magnete kommen in den Polybeutel. Jetzt sucht euch abwechselnd je ein Bild-Magnet aus dem Polybeutel aus und heftet es auf ein beliebiges Kästchen eurer Bingo-Karte. Das geht so lange, bis auf jedem eurer Kästchen ein Bild-Magnet liegt.

### Wichtig:

Sucht euch Bild-Magnete mit Abbildungen aus, die ihr auf eurer Reise sehen könntet.

## Spielablauf

Gespielt wird gleichzeitig. Auf jeder Bingo-Karte sind jetzt jeweils 16 Bild-Magnete mit Abbildungen, die ihr in der Umgebung, in der ihr gerade unterwegs seid, finden müsst.

Hast du eine Abbildung entdeckt, dann rufe laut, was du gefunden hast.

Zeige deinem Mitspieler den Bild-Magnet auf deiner Bingo-Karte und markiere ihn mit einem Kreuz-Magnet.

## Spielende

Bilden die Kreuz-Magnete auf deiner Bingo-Karte eine gerade Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) von einer Seite bis zur anderen – also wenn vier Kreuze eine Reihe bilden – rufst du laut „Bingo“. Der zweite Spieler muss jetzt auch aufhören und kontrolliert deine Bingo-Karte. Hast du tatsächlich eine vollständige Reihe Kreuz-Magnete auf deiner Bingo-Karte, bist du der Gewinner. Hast du aber einen Fehler gemacht, hast du leider verloren und der andere Spieler ist automatisch der Gewinner.

Habt ihr beide gleichzeitig Bingo gerufen und alle Kreuz-Magnete richtig gesetzt, gewinnt ihr beide.

### Tipp:

Reise-Bingo kannst du auch alleine spielen.

# Travel Bingo

The classic lottery game has been designed as travel game for 2 eagle-eyed travelers, from 5 to 99 years old.

**Illustration:** Mirka Schröder, Anna-Lena Filipiak

**Game duration:** approx. 10-15 minutes

## Game contents

2 bingo cards, 76 image magnets, 20 "X" magnets, 1 polybag, 1 set of game instructions



*Before playing:*

*Carefully break the magnets out of the tableaux, disposing of all debris.*

## Game preparation

One player uses the game box lid; the other uses the game box bottom. Each player takes a bingo card and places it inside their game box section, either the lid or the bottom. Each player then takes ten red X-magnets and sticks them on the right side of their bingo card. All image magnets are placed in the polybag. Taking turns, players draw one image at a time from the polybag and stick it on any one of their bingo card squares. Continue this random drawing from the bag until all squares on the bingo card are covered with an image.



### ENGLISH

#### **Important:**

If you happen to be playing the game while taking a real trip, choose images from the polybag that you are likely to see when looking out the window on your travels. If you draw an image that both players agree will most likely not be seen on this trip then simply draw a new image square.

## How to Play

Both players play at the same time. The 16 images on each bingo card are things you must find outside of the window while traveling. Have you found something? Then call out what you have seen!

Show the other player the image magnet on your bingo card and then mark it with an X-magnet.

## End of the game

As soon the X-magnets make a straight line, that is 4 X-magnets in a row (down, across or diagonal), shout out "Bingo!" The other player checks to make sure the row is complete. If it is, you are the winner! But if you have made a mistake, you automatically lose and the other player is the winner. When both of you call out "Bingo!" at the same time and both of you have a complete row, then you both win!

#### **Tip:**

Even one person can have fun playing travel bingo alone!

# Loto des vacances

Le loto, le grand classique des jeux, en version voyage pour 2 fins observateurs de 5 à 99 ans.

**Illustration :** Mirka Schröder, Anna-Lena Filipiak

**Durée de la partie :** env. 10-15 minutes

## Contenu du jeu

2 cartons de loto, 76 images aimantées, 20 croix aimantées, 1 sac en plastique, 1 règle du jeu



FRANÇAIS

*Avant la première partie :*

*Détachez délicatement les images et croix aimantées de leurs plaques, puis jetez les restes.*

## Préparatifs

Un joueur prend le couvercle de la boîte, l'autre le fond. Chaque joueur prend, en plus, un carton de loto et le pose à l'intérieur. Chacun reçoit dix croix rouges aimantées qu'il colle à droite sur son carton de loto. Toutes les images aimantées sont placées dans le sac en plastique. Tirez à tour de rôle une image aimantée de votre choix du sac en plastique et collez-la sur une des cases de votre carton de loto. Poursuivez jusqu'à ce que toutes les cases du carton de loto soient remplies.

### Important :

choisissez les images aimantées avec des illustrations que vous pouvez voir pendant votre voyage.

## Déroulement de la partie

Les joueurs jouent en même temps. Sur votre carton de loto, vous voyez 16 images aimantées avec des illustrations qu'il faut retrouver dans l'environnement où vous vous trouvez. Si tu as découvert une illustration, tu cries haut et fort ce que tu as trouvé.

Montre à ton adversaire l'image aimantée sur ton carton de loto et marque-la avec une croix aimantée.

## Fin de la partie

Si les croix aimantées forment une rangée (verticale, horizontale ou diagonale) d'un côté à l'autre – donc une rangée de quatre croix –, tu cries haut et fort « Bingo ». Le deuxième joueur s'arrête et contrôle maintenant ton carton de loto. Si tu as effectivement une rangée complète de croix aimantées sur ton carton de loto, tu es le grand gagnant. Si tu as fait une erreur, tu as malheureusement perdu et l'autre joueur est automatiquement le grand gagnant.

Si vous avez crié « Bingo » en même temps et que vous avez effectivement placé les croix aimantées correctement, vous êtes tous les deux les grands gagnants.

### Astuce :

Tu peux jouer au loto des vacances seul.



# Reisbingo

De klassieke lotto als reisspel voor 2 snelle observeerders van 5 - 99 jaar.

**Illustraties:** Mirka Schröder, Anna-Lena Filipiak

**Speelduur:** ca. 10-15 minuten

## Inhoud van het spel

2 bingokaarten, 76 magnetische afbeeldingen, 20 magnetische kruisjes, 1 plastic zak, 1 spelhandleiding



NEDERLANDS

*Vóór het eerste spel: Breek de magneten voorzichtig uit de platen en gooi de resten weg.*

## Vorbereiding van het spel

De ene speler neemt het deksel, de andere de bodem van de doos. Dan nemen jullie elk een bingokaart, die elk in zijn deel van de doos legt. Iedere speler krijgt tien rode, magnetische kruisjes en bevestigt deze rechts op zijn bingokaart. Alle magnetische afbeeldingen worden in de plastic zak gedaan. Nu kiezen jullie om beurten een magnetische afbeelding uit de plastic zak, die jullie dan op een willekeurig vakje van jullie bingokaart plakken. Dit doen jullie, tot op elk vakje een magnetische afbeelding ligt.

### Belangrijk!

Kies magnetische afbeeldingen van dingen die jullie op jullie reis zouden kunnen zien.

## Verloop van het spel

Beide spelers spelen tegelijkertijd. Op elke bingokaart liggen nu 16 magnetische afbeeldingen van dingen die jullie in de omgeving waarin jullie onderweg zijn, moeten vinden. Als je een afbeelding ontdekt hebt, roep je luid wat je gevonden hebt.

Toon je medespeler de magnetische afbeelding op je bingokaart en markeer deze met een magnetisch kruisje.

## Einde van het spel

Wanneer de magnetische kruisjes op je bingokaart een rechte lijn (verticaal, horizontaal of diagonaal) van de ene zijde naar de andere vormen – dus wanneer vier kruisjes één lijn vormen – roep je luid 'Bingo!'. De tweede speler moet nu stoppen met spelen en jouw bingokaart controleren. Als je inderdaad een volledige rij van magnetische kruisjes op je bingokaart hebt liggen, ben jij de winnaar. Heb je echter een fout gemaakt, dan heb je helaas verloren en is de andere speler automatisch de winnaar.

Hebben jullie tegelijkertijd bingo geroepen en zijn alle magnetische kruisjes juist geplaatst, dan winnen jullie beiden.

### Tip

Reisbingo kun je ook alleen spelen.

# Bingo de viaje

El clásico juego de bingo ahora en edición de viaje para 2 jugadores con ojos de lince de 5 a 99 años.

**Ilustraciones:** Mirka Schröder y Anna-Lena Filipiak

**Duración de una partida:** aprox. 10-15 minutos

## Contenido del juego

2 láminas de bingo, 76 imanes con imágenes, 20 imanes de aspa, 1 bolsa de plástico, 1 instrucciones del juego



*Antes de jugar por primera vez:  
Separad con cuidado los imanes de las láminas y desechad el resto.*

## Preparativos

Un jugador se queda con la tapa de la lata; el otro se queda con la base de la lata. Además, cada uno coge una de las láminas de bingo y la coloca en su parte de la lata. Cada jugador recibirá diez imanes en forma de aspa roja y los adherirá a la derecha de su lámina de bingo. Los imanes con imágenes los depositamos en la bolsa de plástico. Ahora sacaréis alternativamente de la bolsa de plástico un imán ilustrado y lo colocaréis en cualquiera de los recuadros de vuestra lámina de bingo. Continuaréis haciendo esto hasta que todos los recuadros de vuestra lámina de bingo estén ocupados con un imán.

### Importante:

Elegid los imanes que contengan aquellas imágenes que podríais ver en el viaje que estáis haciendo.

## Cómo se juega

Jugáis los dos jugadores simultáneamente. En cada lámina de bingo hay ahora 16 imanes con imágenes que tenéis que encontrar en el entorno por el que estáis viajando. Cuando hayas descubierto una imagen excluirás lo que hayas encontrado. Muestra a tu compañero de juego el imán ilustrado de tu lámina de bingo y márcalo con un imán en forma de aspa.

## Final del juego

Cuando los imanes con forma de aspa formen una fila entera (vertical, horizontal o diagonal) de un lado a otro, es decir, cuando haya cuatro aspás en fila, exclamarás: «¡bingo!». El segundo jugador tendrá que parar también y controlará tu lámina de bingo. Si, efectivamente, has completado una fila con los imanes en forma de aspa en tu lámina de bingo, serás el ganador, pero si has cometido un error habrás perdido y el otro jugador será automáticamente el ganador.

Si los dos exclamáis al mismo tiempo «¡bingo!» y habéis puesto correctamente los imanes en forma de aspa, entonces seréis ambos los ganadores.

### Sugerencia:

También puedes jugar en solitario.



# Tombola da viaggio

La tombola classica in versione gioco da viaggio, per 2 giocatori con la vista acuta da 5 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Mirka Schröder, Anna-Lena Filipiak

**Durata del gioco:** ca. 10-15 minuti

## Contenuto

2 cartelle, 76 tessere magnetiche con immagini, 20 "X" magnetiche, 1 sacchetto di plastica, 1 istruzioni di gioco



*Prima di giocare per la prima volta:  
Staccate con delicatezza i pezzi magnetici dal pannello e gettate il rimanente.*

## Prima di cominciare

Un giocatore prende il coperchio della scatola, l'altro prende il fondo della scatola. Poi ciascuno prende una cartella e la inserisce nel coperchio o nel fondo della scatola. Ogni giocatore riceve dieci "X" magnetiche e le fissa nella sezione destra della sua cartella. Mettete nel sacchetto di plastica tutte le tessere magnetiche. A turno scegliete una tessera magnetica dal sacchetto di plastica e fissatela su una casella a piacere della vostra cartella. Continuate così finché su ciascuna delle vostre caselle non ci sarà una tessera magnetica.

### **Importante:**

Cercate delle tessere magnetiche con immagini di ciò che potreste vedere durante il viaggio.

## Svolgimento del gioco

Si gioca contemporaneamente. Su ogni cartella ci sono ora 16 tessere magnetiche, dove sono raffigurate immagini di cose che dovete ora trovare nella zona in cui state viaggiando. Quando scopri qualcosa che corrisponde a una delle immagini delle tue tessere, allora di ad alta voce che cosa hai visto.

Mostra al tuo compagno di gioco la tessera magnetica in questione presente sulla tua cartella e coprila con una "X" magnetica.

## Conclusione del gioco

Se le "X" magnetiche presenti sulla tua cartella formano una riga diritta (verticale, orizzontale o diagonale) da un lato all'altro - ossia quando quattro "X" in fila formano una riga - di ad alta voce: "Tombola". Ora anche l'altro giocatore deve fermarsi e controllare la tua cartella. Se hai effettivamente completato una riga di "X" magnetiche sulla tua cartella, hai vinto. Ma se hai fatto un errore, purtroppo hai perso e automaticamente vince il tuo compagno di gioco.

Se entrambi avete detto "Tombola" nello stesso momento e avete messo correttamente tutte le "X" magnetiche, vincete entrambi.

### **Suggerimento:**

A Tombola da viaggio puoi giocare anche da solo.

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè e bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

## **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

## **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

## **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

## **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

## **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

## **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA®**

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de