



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Hergestellt in China.

©2022 MEGARIGHTS. „Bingo Beach“ ist eine eingetragene Marke. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com



www.megableu.com

BINGO BEACH



**BAUT SANDBURGEN UND RETTET PADDIE
DIE SCHILDKRÖTE AUS GROSSER GEFAHR!**

Spielregeln
Für 2 bis 4 Spieler – ab 6 Jahren

ZIEL DES SPIELS

Paddie und die anderen Baby-Schildkröten sind gerade erst geschlüpft und wollen schon die Welt erkunden! Sie müssen das Meer erreichen, aber ein Krebs lauert ihnen auf ... Versuche, als Erster einen sicheren Weg über den Strand zu finden, indem du eine durchgehende Mauer aus Sandburgen baust, um die Schildkröten vor dem Krebs zu beschützen.

INHALT

4 Spielpläne, 76 Sandburgen, 1 Würfel.



SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder von euch bekommt einen Spielplan.
2. Legt alle Sandburgen so bereit, dass sie für euch alle erreichbar sind.
3. Wählt einen Spielmodus:
 - **KLASSISCH:** Der klassische „Bingo“-Modus. Den Würfel braucht ihr in diesem Modus nicht.
 - **INTERAKTIV:** Ihr verwendet den Würfel für noch mehr Spaß!

KLASSISCHER SPIELMODUS

SO WIRD GESPIELT

1. Du schirmst deinen Spielplan so ab, dass die Mitspieler es nicht sehen können. *Variante: Für ein bisschen mehr Spannung könnt ihr auch ohne Abschirmen spielen, so dass du die Spielpläne der Mitspieler sehen kannst.*

2. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du am Zug, rufst du für alle hörbar den Namen und die Farbe eines Symbols auf deinem Spielplan aus. Zum Beispiel: „Blaue Palme“. Darauf setzt du dann eine Sandburg.

3. Deine Mitspieler müssen genau dieses Symbol auf ihrem Spielplan finden und auch eine Sandburg darauf setzen.

Hinweis: Auf jedem Spielplan gibt es die gleichen Symbole, aber weil es unterschiedliche Pläne sind, sind sie immer an einer anderen Stelle.

4. Wenn deine Mitspieler das Symbol auf ihren Spielplänen gefunden und eine Sandburg darauf gesetzt haben, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach dir an der Reihe. Jetzt sucht er sich ein Symbol aus, nennt es laut (mit der entsprechenden Farbe) und setzt eine Sandburg darauf. Wieder suchen alle dieses Symbol auf ihrem Spielplan und setzen ebenfalls eine Sandburg darauf.

WER GEWINNT?

Spielt das Spiel so lange weiter, bis einer von euch eine durchgehende Mauer aus Sandburgen gebaut hat, die zwei Strände der gleichen Farbe (von Rot nach Rot, Gelb nach Gelb oder Blau nach Blau) miteinander verbindet. Wer das als Erster geschafft hat, ruft „Bingo Beach!“ und gewinnt das Spiel.

Hinweis: Wenn eine Sandburg die Ränder von zwei Stränden gleichzeitig berührt, dann zählt sie zu beiden Farben!



INTERAKTIVER SPIELMODUS

SO WIRD GESPIELT

1. Alle haben ihren Spielplan offen vor sich liegen, ohne dass er abgeschirmt wird. Die Sandburgen und der Würfel liegen für alle erreichbar auf dem Tisch.

2. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Je nach Ergebnis zeigt der Würfel eine dieser 6 Aktionen:



Setze eine Sandburg auf ein beliebiges rotes Symbol. Zum Beispiel: Roter Schirm



Setze eine Sandburg auf ein beliebiges gelbes Symbol. Zum Beispiel: Gelber Schirm



Setze eine Sandburg auf ein beliebiges blaues Symbol. Zum Beispiel: Blauer Schirm



Der Spieler links von dir wählt eine Farbe (z.B. Rot), aber du wählst das Symbol (z.B. Schirm).



Setze eine Sandburg auf ein beliebiges Symbol, die Farbe darfst du bestimmen.



Setze 2 Sandburgen auf 2 gleiche Symbole.
Beispiel: Gelber Schirm und roter Schirm

3. Bist du am Zug, führst du die Aktion des Würfels aus und rufst für alle hörbar den Namen und die Farbe der entsprechenden Symbole aus – zum Beispiel: „Blaue Palme“.

4. Deine Mitspieler müssen genau dieses Symbol auf ihrem Spielplan finden und auch eine Sandburg darauf setzen.

Hinweis: Auf jedem Spielplan gibt es die gleichen Symbole, aber weil es unterschiedliche Pläne sind, sind sie immer an einer anderen Stelle.

5. Wenn deine Mitspieler das Symbol auf ihren Spielplänen gefunden und eine Sandburg darauf gesetzt haben, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach dir an der Reihe. Er würfelt, führt die Würfelaktion aus, sagt laut das gewählte Symbol an und setzt eine Sandburg darauf. Wieder suchen alle dieses Symbol auf ihrem Spielplan und setzen ebenfalls eine Sandburg darauf.

WER GEWINNT?

Spielt das Spiel wie oben beschrieben so lange weiter, bis einer von euch eine durchgehende Mauer aus Sandburgen gebaut hat, die zwei Strände der gleichen Farbe (von Rot nach Rot, Gelb nach Gelb oder Blau nach Blau) miteinander verbindet. Wer das als Erster geschafft hat, ruft „Bingo Beach!“ und gewinnt das Spiel.

Hinweis: Wenn eine Sandburg die Ränder von zwei Stränden gleichzeitig berührt, dann zählt sie zu beiden Farben!

